STEAMES TELJES JÁTÉK » The Whispered World Special Edition

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

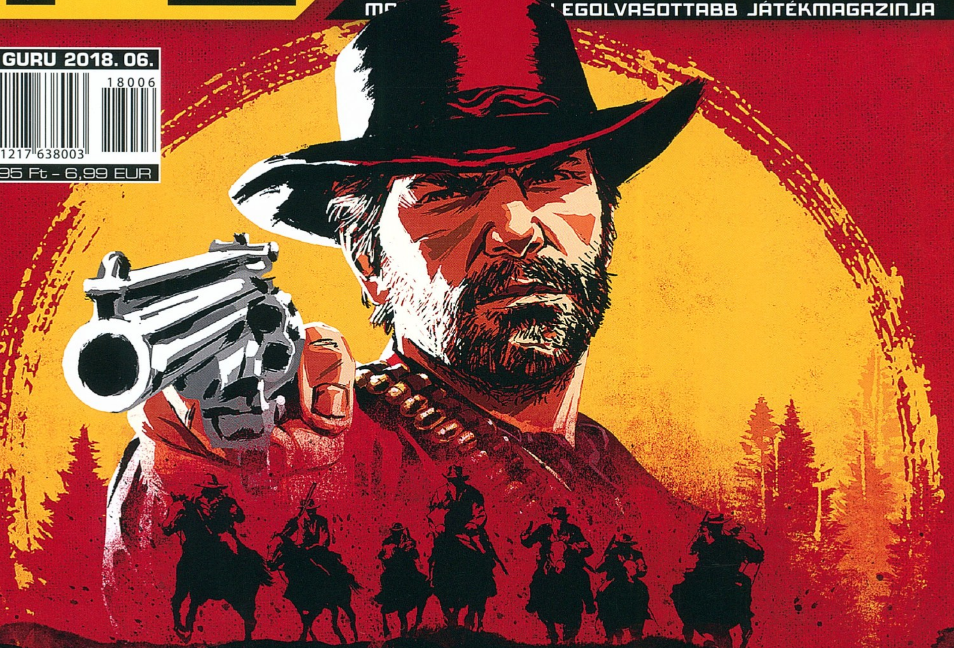
PC GURU

M... LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2018. 06.

9 771217 638003 18006

1995 Ft - 6,99 EUR



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

RED DEAD REDEMPTION II

Vonatrablók, lókötők, és törvényen kívüli gazemberek, akik nélkül a vadnyugat sem lenne ugyanaz. Bemutatjuk a GTA V alkotóinak legújabb akciójátékát.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

SHADOW OF THE TOMB RAIDER
Lara Croft ezúttal a maja civilizáció titkainak nyomába ered.

VAMPYR
Elsőként játszottuk végig az utóbbi évek legvártabb vámpíros játékát.

CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII
Ezúttal tényleg minden a többjátékos módról szól majd.

CONAN EXILES
Hyboriai kalandok sivatagtól hegyvidékig, a túlélés jegyében.

BLACK GEYSER: COURIERS OF DARKNESS
Exkluzív előzetes és interjú a magyar fejlesztésű szerepjátékról.

MEGJELENT A PC GURU PLAYSTATION 4 KÜLÖNSZÁM!

EXKLUZÍV ELŐZETESEK ÉS TESZTEK

DUPLA OLDALAS POSZTER MELLÉKLET (DETROIT + GOD OF WAR)

MINDEZ 890 FT-OS ÁRON.

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL, A HIPERMARKETEKBEN, VAGY A PC GURU WEBSHOPBAN!

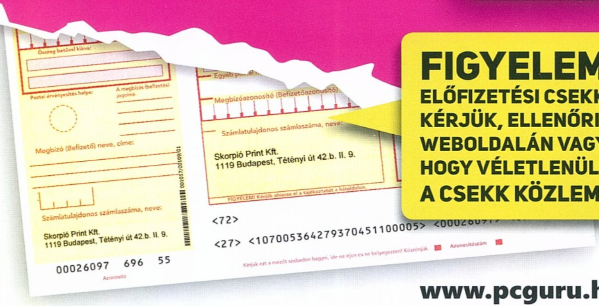
LÉGY TE IS PC GURU ELŐFIZETŐ!

ÉVES ELŐFIZETÉS + FAR CRY 5 PC – 30 490 FT

ÉVES ELŐFIZETÉS + WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH PC – 26 990 FT

ÉVES ELŐFIZETÉS + OVERWATCH GOTY PC – 28 490 FT

MAGAZIN ÉVES ELŐFIZETÉS – 17 990 FT
MAGAZIN FÉLÉVES ELŐFIZETÉS – 10 070 FT



FIGYELEM! A MAGAZINBAN TALÁLHATÓ, AKCIÓS ELŐFIZETÉSI CSEKK (CSAK 16 990 FT!) BEFIZETÉSE ELŐTT KÉRJÜK, ELLENŐRIZD ELŐFIZETÉSED ÁLLAPOTÁT A PC GURU WEBOLDALÁN VAGY AZ ELŐFIZETÉSRŐL KAPOTT SZÁMLÁN, HOGY VÉLETLENÜL SE MARADJ LE KEDVENC LAPODRÓL! A CSEKK KÖZLEMÉNYÉBE ÍRD BE AZ E-MAILCÍMEDET!

www.pcguru.hu

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Hardverrovat-szerkesztő
Eckhardt Ádám (bodak) • eckhardt.adam@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Barta János (JohnBart)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2018/06-os számához steames The Whispered World PC-s játékot csomagoltunk. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2018. JÚNIUS
„ÚGY SZÉP AZ ÉLET, HOGYHA ZAJLIK!"

Nem mondanám, hogy könnyű hetek állnak mögöttünk. Egyrészt, mikor ezeket a sorokat írom, már majdnem lapzárta van, a magazin tartalmi állapotának monitorozására kifejlesztett kilövési tábla viszont még csupa sárga mezőből áll – ez annyit tesz, hogy hosszú éjszakánk lesz. Mindezt egyetlen hónapon belül már másodszor élem át, ugyanis május 25-én megjelent a PC Guru PlayStation 4 különszám, amit hogy, hogy nem, szintén tető alá kellett hoznunk. És akkor már előre rettegünk a júliustól, ami nemcsak a PC Guru magazin 26. születésnapját jelöli, de az egyelőre roppant erősnek tűnő E3-at is.

No, de ahogy a mondás tartja: úgy szép az élet, hogyha zajlik, ezzel pedig a Gurunál maximálisan egyet kell értenünk. Elvégre nem díszíthetné a magazin borítóját a Red Dead Redemption 2, ha nem lenne néha hatalmas szerencsénk. Mint ahogy az az exkluzív előzetes és interjú sem szerepelne a lapban, amiben egy roppant sikeres Kickstarter-gyűjtés segítségével útnak indított, magyar csapat által fejlesztett, keményvonalas szerepjátékot ismertetünk meg a Guru közönségével. És talán a Vampyrról sem olvashatnátok részletes tesztet úgy, hogy a játék mindössze a magazin megjelenése előtt egy nappal vált hivatalosan elérhetővé.

Egy szó, mint száz, a hektikusságnak is megvannak a maga előnyei, ezeket pedig ti, olvasók is megtapasztaljátok, hisz emiatt tud a Guru még most is relatíve friss tartalommal jelentkezni. Persze mivel már nyár van, az E3-ra pedig még csak készülünk, az ilyenkor szokásos uborkaszezon miatt a játéktesztek mennyisége sem üti meg azt a bizonyos mércét („csak" 17 darabot találtok az újság játékteszt rovatában). Ennek ellenére a már említett Vampyron túl kiemelést érdemel a januári számunk címlapját is megjárt Ancestors Legacy, ami MOBA-elemekkel igyekszik új színt vinni a stratégiai játékok műfajába, valamint a Conan Exiles, amit korai hozzáférésben már kipróbáltunk ugyan, de nemrég hivatalosan is elkészült, és a maga módján valóban különleges program lett belőle. Szintén az Early Access-címek panteonjából érkezett a The Forest című túlélős horrorjáték, ami a Rusttal és a DayZ-vel közösen felelős a műfaj elburjánzásáért, és akkor még nem beszéltünk a várva-várt State of Decay 2-ről, vagy épp a PlayStation 4 tulajdonosok szívét megdobogtatni készülő Detroit: Become Humanről.

Noha az E3-ról csak a júliusi PC Guruban tudunk majd beszámolni nektek, az előzetesek között azért már most is találhattok igazi nagyágyúkat. A Rockstar Games western eposzán túl ugyanis minden részletet megtudhattok a Shadow of the Tomb Raiderről, valamint arról a Call of Duty: Black Ops IIII-ről, aminek először a hivatalos írásmódja, később pedig a struktúrája borított ki megannyi rajongót. Ezenfelül most is összeszedtük nektek az elmúlt hónap legérdekesebb indie-szösszeneteit, és a hardverrovatban is találtok pár ínyencséget, noha a valódi dömping minden bizonnyal csak nyár végén indul majd meg...

Amennyiben pedig aktívabb kikapcsolódásra vágytok, úgy a júniusi teljes játékunkat ajánlom. A The Whispered World egy, a műfaj hagyományaihoz hű, kedves kalandjáték, ami a műfaj békebeli tagjait idézi meg. Személy szerint az utóbbi idők egyik legszebb kalandjátékának tartom, és azt hiszem, újra nekiesek, mert már úgysem emlékszem az egyébként cseles feladványokra.

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

IDÉN DÖMÖS ZSUZSANNA, GURUS NEVÉN LOR LETT AZ ÉV INFORMÁCIÓBIZTONSÁGI ÚJSÁGÍRÓJA, AVAGY A HÉTPECSÉT INFORMÁCIÓBIZTONSÁGI EGYESÜLET NEKI ÍTÉLTE A MINDEN ÉVBEN KIOSZTOTT DÍJAT. INNÉT IS GRATULÁLUNK, ÉS PERSZE MUSZÁJ MEGKÉRDEZNÜNK: NEKED MI LENNE ÁLMAID DÍJA?

Chocho
Alsó tagozatban talán nyertem ilyen-olyan versenyeken, de egyik oklevél sem dobogtatta meg a szívemet. Ugyanakkor egy „Az id Software tiszteletbeli tagja"-plecsnit bármikor elfogadnék, főleg, ha John Carmack és John Romero közösen adnák át. És már bele is lóg a kezem a bilibe...

Böjti
Egyszer az egyik videojátékos egyesület elnöke a hazai geek újságírás félisteneként mutatott be, így azóta már Kratos társaságában iszom a lőrét, de ha nagyon muszáj választani, az egy hónapra jutó lapzárták új átlagával valami „Legzombibb szerkesztő" címet szívesen bezsebelek.

Dreamer
Én az időben szeretnék visszamenni, és elhozni a kerületi történelemverseny első helyezését, amivel úgy érzem, megloptak minket. Még mindig fáj, hogy a tökéletes előadásom után csak harmadikok lettünk. Csapatos verseny volt, ergo nem csak rajtam állt, de hát na…

Peti, a dizájner
Álmaim díját azért kapnám, mert létezem. Egy nagy piros gomb lenne, amivel én indíthatnám el azokat a bizonyos rakétákat, úgyhogy mindenki hozzám jönne, hogy „na, légyszi ne most", meg hogy „ugye nem nyomod meg, tessék, hoztam neked mangalicakolbászt". Csokiszökőkutat is elfogadnék, persze.

JohnBart
Nem igazán tudok válaszolni a kérdésre, mert számomra az érzés, hogy rendszeresen jó teljesítményt/munkát nyújtok a mindennapok során, bármilyen díjnál többet ér. De természetesen ha Chocho kitüntetne egy Kiváló Biorobot érdemrenddel, nem utasítanám vissza!

Bate
Semmire nem vágyom jobban, mint hogy hivatalosan is elismerjenek, mint Pókember- és LEGO-szakértőt. A két téma felkent doktoraként még díjra sem tartok igényt, csak azt szeretném, ha ráírhatnám a névjegykártyámra. Nem is kérek sokat, ugye?

Gebbbe
Mindamellett, hogy elismerésemet fejezem ki Lor kolléganőnek, el kell mondjam, hogy nem vágyom különösebb nagy plénum előtt megjelenő elismerésekre. Álmaimban egy díj van csak, az pedig a nyugdíj, hogy megkezdhessem játékaim ABC rendben történő végigjátszását.

Siklara
Mivel nem főállású újságíró vagyok, nem tudom, milyen díjak és szakmai elismerések vannak, amikért valaha esélyesen indulhatnék, viszont számomra mindig hatalmas öröm, amikor visszajut hozzám, hogy valaki élvezettel olvasta bármelyik itt vagy máshol megjelent cikkemet.

wilson
„Az ember, aki felkülkerekedett a backlogján és végigjátszott mindent, amit valaha akart". Na jó, legyen valami reálisabb, mondjuk egy Nobel-díj bármely szabadon választott kategóriában. Azt is előbb szerzem meg, mint ahogy elérném a felvázolt, lehetetlen célt...

bodak
Fogadok előttem mindenki olyanokat ír, hogy ilyen Nobel díj, meg olyan Oscar. De megmondom én hogyan kell nagyravágyónak lenni: olyan díjat akarok, ami még nincs meg senkinek és utánam se kapja meg senki. És persze jó sok lóvéval jár. Meg egy saját piramissal.

Tartalom

ELŐZETES

008 Shadow of the Tomb Raider
014 Call of Duty: Black Ops 4
018 Black Geyser: Couriers of Darkness
020 Black Geyser: Couriers of Darkness interjú
022 Red Dead Redemption 2

EARLY ACCESS

028 DARCO – Reign of Elements
030 Shoppe Keep 2
032 Eden Rising: Supremacy
034 Adeptus Titanicus: Dominus
036 ValeGuard
037 City Patrol: Police
038 Arakion: Book One
040 DEATH FIELD: The Battle Royale of Disaster

TESZT

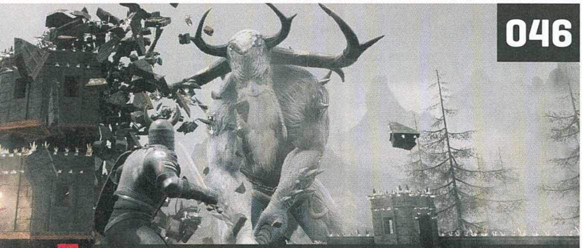
042 Ancestors Legacy
044 Little Witch Academia: Chamber of Time
045 Steins;Gate 0
046 Conan Exiles
048 Wild West Online
050 The Elder Scrolls Online: Summerset
052 Destiny 2 – Warmind DLC
054 The Forest
056 Omensight
058 Dark Souls Remastered
060 State of Decay 2
062 Vampyr
066 FAR: Lone Sails
067 Dragon's Crown Pro
068 Onrush
070 Detroit: Become Human
072 Hyrule Warriors: Definitive Edition

HARDVER

086 Hardver és Tech hírek
088 ÁlomPC
090 Asus Strix GL12 CM teszt
091 Asus Zephyrus M teszt
092 Nintendo Labo teszt
094 Thermaltake Commander Esports Multilight Combo teszt

ROVATOK

074 Mobiljátékok
076 Láthatatlan hősök
080 Radar alatt
084 Mentőöv
096 Levrov

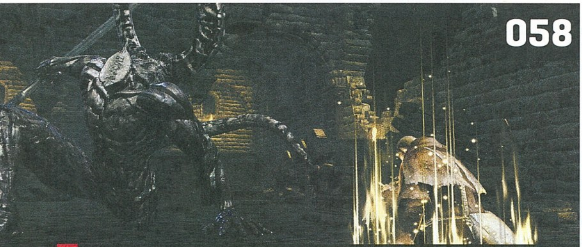


046

TESZT

CONAN EXILES

Robert E. Howard munkássága immáron végleges formában, túlélői elemekkel, rengeteg barkácsolással és buggal elevenedik meg.



058

TESZT

DARK SOULS REMASTERED

Szinte már legendás, hogy a FromSoftware közönségkedvenc játéka milyen botrányos verziót kapott PC-n. Vajon a Remastered javít ezen?

062

TESZT

VAMPYR

A lapzárta pillanatában esett be hozzánk a DONTNOD legújabb akció-RPG játéka, így a leadás éjszakáján mi is vérszívónak álltunk.

068

TESZT

ONRUSH

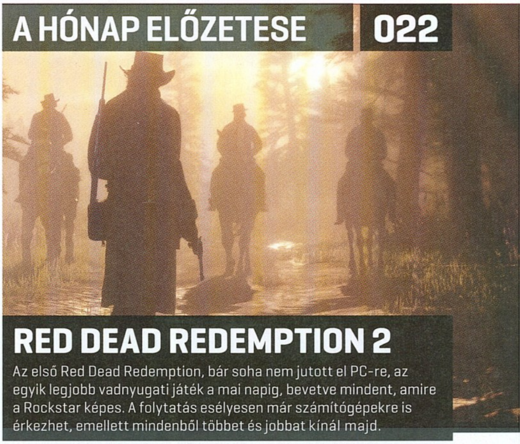
Szintén a végső hajrában szabadult el közöttünk a Codemasters őrületes arcade versenyzése, tele akció-orientált küzdelmekkel.

A HÓNAP TESZTJE 056

OMENSIGHT

Hogy mihez kezdtek a Stories: The Path of Destinies alkotói? Nos, a Spearhead Games egy remek, RPG elemekkel teli akciójátékot rakott össze, amiben a harc és a sztori kifejezetten erős, ám mintha ugyanazokat a hibákat látnánk most is.

A HÓNAP ELŐZETESE 022



RED DEAD REDEMPTION 2

Az első Red Dead Redemption, bár soha nem jutott el PC-re, az egyik legjobb vadnyugati játék a mai napig, bevetve mindent, amire a Rockstar képes. A folytatás esélyesen már számítógépekre is érkezhet, emellett mindenből többet és jobbat kínál majd.

A HÓNAP JÁTÉKA 070

DETROIT: BECOME HUMAN

Hogy egy évekkel korábbi, Kara című techdemóból végül a Quantic Dream mit képes kihozni, azt a Detroit bizonyítja leginkább. David Cage csapata olyan produkciót készített, amely egyszerre vet fel nagyon fontos kérdéseket és helyez előtérbe komoly morális döntéseket. Ezért már érdemes konzolt vásárolni!

TELJES JÁTÉK:

4KVZ7SH56CSTS2VK8EYM

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot!

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

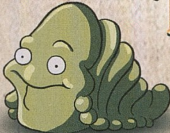
Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: ZKKA9ZJP

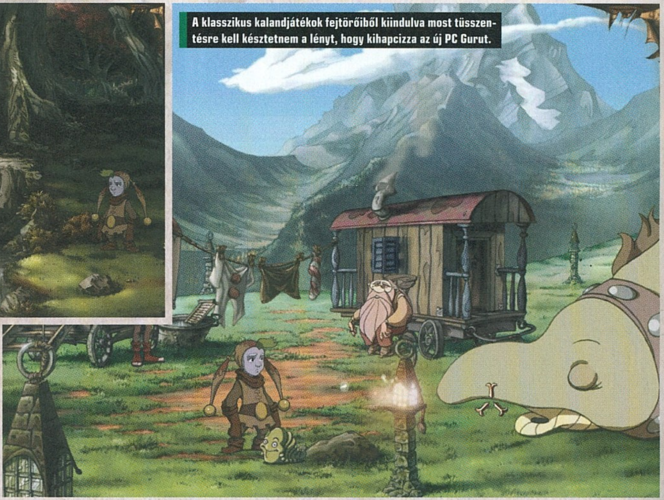
Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatják az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2018. július 15-éig érvényes.

ÉBREDJ, FIÚ!



The Whispered World Special Edition

[ÍRTA MCMACKO] „Mutass rá és kattints!" – szól a kalandjátékok örökbecsű felhívása. A The Whispered World a legnagyobb kalandoroktól tanult, nosztalgikus emlékeket ébreszt az emberben, és behúzza a játékost a mélabús, egyben mégis felemelő fantáziavilágába.



A klasszikus kalandjátékok fejtörőiből kiindulva most tüsszentésre kell késztetnem a lényt, hogy kihapcizza az új PC Gurut.

Idei teljes játékainkkal kapcsolatban nem panaszkodhatnak azok, akik akár csak kicsit is szeretik a kalandjátékokat. Csupa-csupa minőségi darabbal szolgál ugyanis a Guru szerkesztősége – a színvonalat pedig ebben a hónapban sem adjuk alább! Sőt, a Daedalic boszorkánykonyhájának talán egyik leghíresebb és legérdekesebb darabja kerülhet be a könyvtáradba, ha beváltod a mostani magazinhoz kapott kódot.

Tegyük viszont először is tisztába a The Whispered World históriáját! A fejlesztés eredetileg 2004-ben, egy diplomaprojektként kezdődött, amely végül 2009-ben nyerte el a végső formáját, immár a Daedalic gondozásában. A program tehát még a Deponia- és a Dark Eye-sorozatok széles körű elterjedése előtt dobbantott, jóformán abban az időben, amikor az európai kalandjáték-fejlesztők ismét elkezdték keblükre ölelni a műfajt, a játékosok pedig akkoriban igyekeztek elfelejteni az évekig szajkózott „Döglött a kalandjáték-biznisz!" kezdetű lózungokat. Manapság a The Whispered World szinte történelmi darabnak számít, hiszen sikere, és kedvező európai fogadtatása a Daedalic jövőjét is megalapozta.

A csapat kínálatán végigtekintve pedig örülhetünk, hogy az elmúlt közel egy évtized ilyen jól alakult a német fejlesztő-kiadó számára. Természetesen a The Whispered World önmagában is fejlődött az évek során – az eredeti megjelenése után 5 évvel érkezett a Special Edition, amely a játékmenet alapjait, valamint a szinte állandó bázisként szolgáló Visionaire motort is egy kicsit gatyába rázta. Emellett a különleges kiadás fejlesztői kommentárt, egy betanító szakaszt, steames acsikat és technikai apróságokat is tartalmazott. Sőt a program még tavaly is kapott jobbító szándékú patcheket! Huh, micsoda utat tett meg a kis Sadwick egy évtized alatt...

Manapság talán egy ponton érezhető a Whispered World másfél évtizedes múltra visszatekintő fundamentuma, és ezen jobb gyorsan túltenni magunkat: a játék 4:3-as képarányban fut. Bár vannak rá lehetőségek (kis utánajárással természetesen), hogy az ember 16:9 képarányban játsszon, de a készítők bevallása szerint a szélesvászon mellőzése azért volt szükséges a felújítás során, mert a játék kézműves hátterei egész egyszerűen a klasszikus képarányra lettek előkészítve. Minden más trükközés pedig a képi minőséget rontja, így jobb hamar megbékélnünk a fenti megkötéssel.

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment

MŰFAJ
Klasszikus point & click kalandjáték

INFO

A The Whispered World legelőször 2009-ben jelent meg, a Special Edition 2014. május 6-án vált elérhetővé. Steamen 19,99 euróba, vagyis nagyjából 6400 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

2,5 GHz egymagos / 2 GHz kétmagos CPU, 1 GB RAM, 256 MB GPU OpenGL 2.0 kompatibilitással, 2 GB szabad tárhely.

Ismét egy nagyszerű kalandjáték, azonban a látszat most csal, hiszen a mókás külső bizony elég komoly belsőt takar.

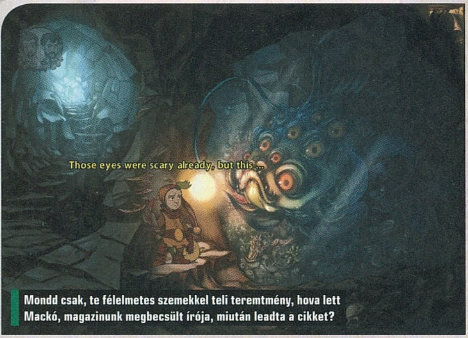
A SZOMORÚ BOHÓC

És ehhez nem is kell nagy gombócot lenyelnünk: a Daedalic grafikus csapata ugyanis korát meghazudtoló minőségben készítette el a Whispered World grafikáját, amely döbbenetesen csinos, és hihetetlenül hangulatos vidékekre csábítja a játékost. Az intróból kiderül, hogy Silentia fantasy világa bizony messziről tűnik csak tündérmesébe illően szépnek...

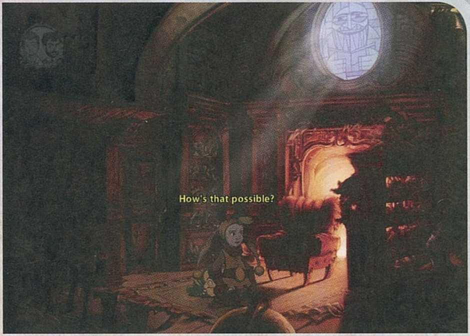
Sadwick – a szomorú kis bohóc – álmaiban egy nagy beszélő gömb szavai elől menekül, miközben lába alatt a talaj folyamatosan erodál. Kis köpénk azonban nemcsak a saját életét menti. A látomás minden bizonnyal a világ végének jóslata is egyben, amely a baljóslatú gömb szűnni nem akaró litániáival együtt iszonyú sötét jövőt fest le hősünk előtt.

GYORS BEKAPCSOLÓDÁS

Nem árulunk el nagy titkot azzal, hogy a bohócsipkát hordó hősünk hamar el is hagyja a furcsa családként funkcionáló vándorcirkuszt. Nem telik el egy bő óra, máris az események forgatagában érezhetjük magunkat, a klasszikus tündérmesék és fantasy-mítoszok keveredését remekül prezentáló Silentia vidékein. Mint a fentiekből kiderülhetett, a játék közel



Mondd csak, te félelmetes szemekkel teli teremtmény, hova lett Mackó, magazinunk megbecsült írója, miután leadta a cikket?

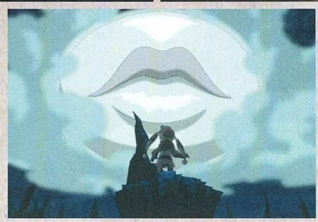


sem olyan vidám hullámvasút, mint ami például a híres-nevezetes Lucas-kalandjátékoknál ismeretes. Sőt az egész sztorit olyan sűrű melankólia borítja be, amit ritkán látni manapság, még a műfajon belül is. Sadwick igazi tragikus hős, bár a készítők és az írók nem mindig tudják kordában tartani a jellemét. Olykor túljátssza a szerencsétlen flótás szerepét, máskor pedig fokozottan bohókás hangnemben reagálja le a dolgokat. Ráadásul a klasszikus jellemfejlődésnek is egy furcsa variánsát mutatja be a kis manó – ennek ellenére, vagy talán épp ezért, a játék fordulatai viszont óriásit ütnek. A végjáték, és az azt követő befejezés valódi gyomrost tartogat a játékosok számára, de hogy jó vagy rossz értelemben, nos, ennek kiderítését már rátok bíznánk.

Félelmetes viszont az is, hogy a játék lezárásának ismeretében mennyi apró előreutalást rejtettek el a készítők a forgatókönyv sorai között. Ennek megfelelően simán benne van a bő 10 órás kalandban, hogy még egyszer nekiessünk, és egy kicsit más szemmel nézzük végig az eseményeket.

VÉRBELI KALANDJÁTÉK

A The Whispered World a klasszikus point-and-click elvek mentén fekteti le mechanikáit – olyan szinten, hogy az alapvetésektől csak minimálisan mer eltérni. Van egy jó nagy szütyőnk, amibe mindenféle tárgyakat gyűjtögetünk. A szokásos igék helyett három cselekvési formát tudunk alkalmazni (néz, beszél, használ), a program pedig a Space lenyomására engedékenyen kiemeli az interakcióra alkalmas tárgyakat, díszletelemeket. A terepeken található karakterekkel is többféle kölcsönhatásba léphetünk. Szerepük általában az információk átadása, vagy valamilyen utalás a



továbbhaladásra. Máskor azonban be kell vonni őket a tárgyi interakcióba is – azaz teljesen úgy működnek, mint ahogy azt a műfaj elvárásai alapján gondoljuk és elvárjuk.

A tárgyhasználat esetében a szokásosnál talán picivel több a kombinálgatós megoldás, a játék pedig előszeretettel hoz be nyakatekert asszociációkat. A rejtvények tekintetében rá kell állni picit a készítők gondolkodásmódjára, utána már nem lesz annyira nehéz a megoldások sorozatának felgöngyölítése. Ezzel együtt is elmondható, hogy a játék párszor azért így is eléggé meg tudja akasztani az embert. Ilyenkor érdemes körbeszaglászni, mindenkivel újra beszélgetni, a helyszíneket bejárni, mert bizonyos fejtörők teljesítése új lehetőségeket dobhat be.

Akár a párbeszédeket, a terepen található eszközöket, élőlényeket, NPC szereplőket figyelembe véve is találkozhatunk valami újjal, ami előremozdítja a cselekményt. Végső elkeseredés esetén pedig nincs messze az internet – pár kattintás, és már meg is szabadíthatjuk magunkat a napokig tartó agyzsírfröccsögtetéstől, és mehetünk

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzékénél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

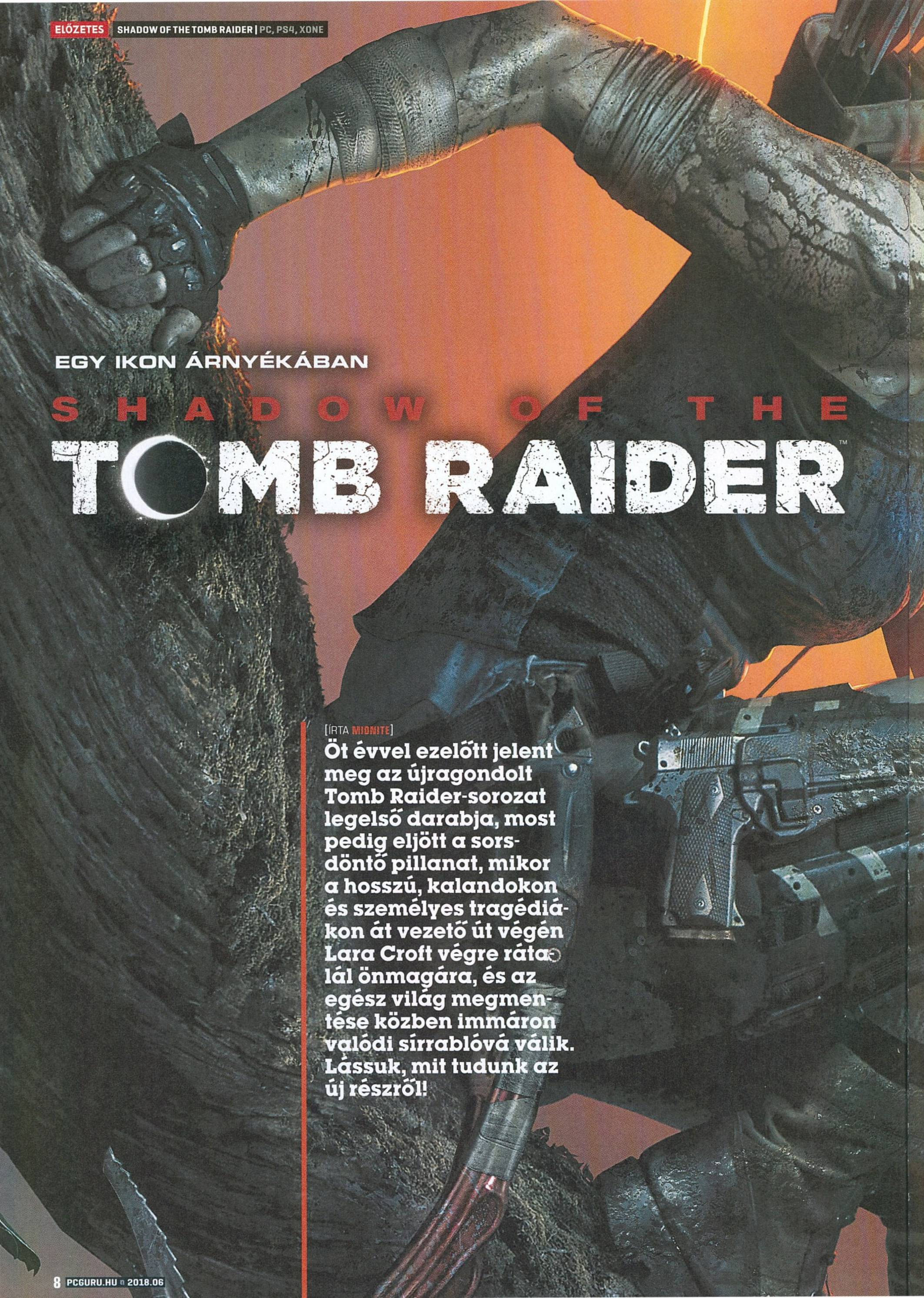
tovább a következő puzzle irányába. Ne felejtsük el megemlíteni még a körülöttünk sertepertélő Spotot, a többféle formát magára öltő kis kukacunkat sem. Az alakváltó állatka alkalmazásához azonban agyilag szintén idomulnunk kell kicsit...

CSILLAGAINKBAN A HIBA

Kiveséztük a látványt, belemélyedtünk a játékmenetbe, érdemes egy kicsit a körítés többi részére is figyelmet fordítani. A háttérben szóló muzsikákra csak jót és még jobbat lehet mondani. Zongorafutamok, szimfonikus szőnyegek, ambient hangok alapozzák a The Whispered World hangképét. A szinkronhangok viszont... hááát, sokak számára ez jelenti a játék legfőbb gyenge pontját. Sadwick stílusát szokni kell, a többiek pedig hol baromira betalálnak, hol pedig fokozzák az ellenszenvfaktort.

Ez legyen viszont az egyetlen pont, amit a játékkal szemben negatívumként fel tudunk hozni. A The Whispered World képes arra, hogy a meseszerű ábrázolása ellenére is érdekes gondolatokat tuszkoljon az ember kobakjába. A drámai hangvétel nem véletlen, ez nem egy klasszikus kaland-komédia, ahol a hasadat fogod majd a jelenet végén. Attól jóval mélyebb, provokatívabb a játék, ez pedig jót tesz az összhatásnak.

A program komoly témáit a nemrégiben megjelent Silence: The Whispered World 2-ben folytatták, így ha kedvet kaptál ehhez az univerzumhoz, érdemes lehet a közvetlen folytatásként is felfogható, 2016-os Daedalic remekműnek is utánanézned. A mostani játékhoz pedig kiváló kalandozást kívánunk!

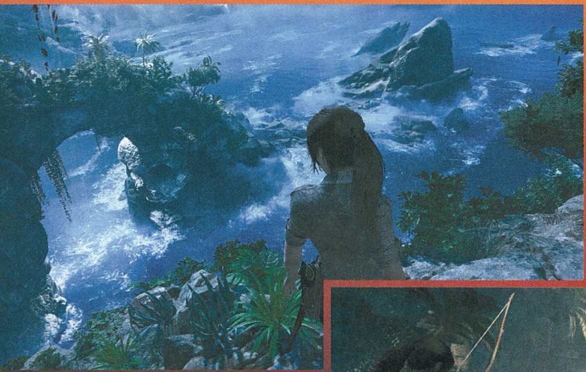


EGY IKON ÁRNYÉKÁBAN

SHADOW OF THE TOMB RAIDER™

[IRTA MIDNITE]

Öt évvel ezelőtt jelent meg az újragondolt Tomb Raider-sorozat legelső darabja, most pedig eljött a sorsdöntő pillanat, mikor a hosszú, kalandokon és személyes tragédiákon át vezető út végén Lara Croft végre rátalál önmagára, és az egész világ megmentése közben immáron valódi sírrablóvá válik. Lássuk, mit tudunk az új részről!



Hogy teljesen megértsük a Shadow of the Tomb Raider eseményeit, vissza kell mennünk a történet elejére... De nem a legeslegelejére. Lara Croft eredetileg ugyanis egy másik világba született, ahol a videojátékok tartalma, jelentősége és stílusa távolról sem hasonlított ahhoz, ami manapság eladható a játékrajongóként felnőtt, ultramodern konzolokhoz és atomreaktor erősségű PC-khez szokott közönségnek. 1996 a szögletes arcú karakterek, végtelenül ismétlődő textúrákból álló barlangok, a túlnyomó többségben férfi főszereplőkkel prezentált és elnagyoltan felvázolt sztorikkal operáló játékok korszaka volt. Megdöbbentő újdonságként robbant bele a köztudatba a tekintélyes keblekkel rendelkező archeológus kalandja, az angliai Derby városában székelő Core Design által fejlesztett eredeti Tomb Raider, ami több tekintetben is forradalminak számított. Korábban futásban és ugrásban merült ki a kalandjátékok főszereplőinek repertoárja, Lara azonban mindenféle komplikált mozdulatot ismert, a múlthoz mérten eléggé szabadon és sokoldalúan (no meg nem is akárhogyan) tudta manipulálni környezetét. A pályák részletgazdagsága, változatossága minden korábbi játékot kenterbe vert, a felfedezést és sírrablást pedig taktikus, de nem túl gyakori harcok fűszerezték, ami újszerűen változatos játékélményt hozott. Természetesen az osztatlan, elsöprő sikernek és a 7 millió eladott példánynak köszönhetően a stúdió azonnal el is kezdett dolgozni a folytatáson.

A LEGENDA SZÜLETÉSE

Ekkoriban Lara még inkább irányítható avatar maradt, mintsem hús-vér, személyiséggel rendelkező karakter. Bár egy előkelő családi háttérrel megmagyarázták, hogy a huszonéves lánynak miért nincs más dolga, mint körbeutazni a világot, hogy sírokat fosztogasson és mutánsokkal harcoljon, Lara különösen kiforrott egyéniséget vagy motivációt akkor még nem kapott. Persze a 20 évvel ezelőtti videojáték világban nem is volt a maihoz hasonló tradíciója annak, hogy kiterjedt világokat és regényszerű háttértörténeteket alkossanak az irányítható karakterek köré, sőt, a többségük meg sem szólalt, és a játékos csakis a kép szélén belógó karjait látta a játék egésze alatt. A Shadow, és két közvetlen elődje elsősorban ezt szeretné orvosolni, megmutatva hősnőnk egy eddig nem ismert, mélyen emberi oldalát, ami tele van kétségekkel, érzelmekkel és olyan dolgokkal, amik nem a kincsek megszerzése és az ellenfelek meggyilkolása körül forognak.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Eidos Montréal

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2018.09.14.

STÍLUSMINTA

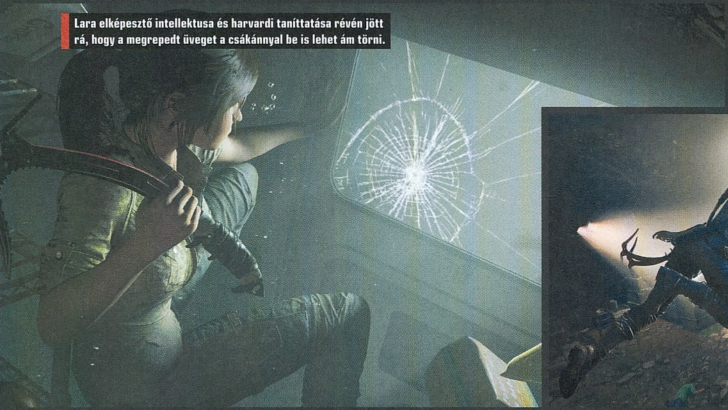
Tomb Raider
2013 (SQUARE ENIX)

Rise of the Tomb Raider
2015 (SQUARE ENIX)

A klasszikus Tomb Raider megjelenése utáni években a Core Design konkrétan évente adta ki a játék újabb és újabb inkarnációit (utólag beismerve, hogy ezt a nehéz időszakot minden fejlesztőjük utálta). Kiszámítható módon, a megfeszített munka a minőség rovására ment, így a 2003-as Tomb Raider: The Angel of Darkness szégyenletes bukása után a stúdió megszabadult a TR jogaitól. Ennél jobb dolog pedig, fonák módon, nem is történhetett volna a franchise életében, ugyanis innentől a Legacy of Kain prominens alkotója, a Crystal Dynamics szőtte tovább Lara történetét. A tehetséges csapat által fejlesztett Tomb Raider: Legend teljesen újragondolt formában folytatta a sírrablást, grafikailag a sorozat végre felzárkózott a korhoz, a drámai történet pedig megalapozta a folytatásokat. Hogy pontosan mi történt a sztoriban, nem fontos tudnunk a Shadow szempontjából, hiszen ez a reboot még csak az első volt, s korántsem az utolsó, de a fosztogató archeológus kalandjainak népszerűsége ebben az időszakban újra szárnyakat kapott.

LARA CROFT, A SZTÁR

Derby, Lara „szülővárosának" lakói a lány iránt érzett büszkeségüket egyértelműen kifejezték, mikor egy újonnan megnyitott útszakasznak a Lara Croft Way nevet adták – az út nevét eldöntő szavazáson Lara 89 százalékos elsöprő többséggel nyert, megelőzve helyi focilegendákat is, ami az angolokat ismerve komoly elismerés. Ezenkívül Lara csillagot kapott a kaliforniai Walk of Game sétányon, ami a filmsztárokról megemlékező Hollywood Walk of Fame mintájára készült, videojátékokat díjazó



Lara elképesztő intellektusa és harvardi taníttatása révén jött rá, hogy a megrepedt üveget a csákánnyal be is lehet ám törni.

A Tomb Raider megszokott, valósidejű, dinamikus jelenetsorai természetesen a harmadik részben is megtalálhatók lesznek.

emlékút volt (mára lebontották). Lara Croft egy ponton még a hús-vér modelleket is lepipálta, mikor a The Face, a kilencvenes évek legnépszerűbb brit kulturális magazinja – precedens értékűen – címlaplányának tette meg, elsőként szerepeltetve virtuális karaktert egy nem gaming témájú lap címoldalán. Az ikonikus sírrabló karakterének ötletéért és külsejéért teljes mértékben Toby Gard, a már tinikorában is ígéretes tehetségű animátor volt a felelős, aki tudta, hogyan kell alig féltucatnyi poligonból valami könnyen felismerhető, emlékezetes formát alkotni. Állítólag az első tervekben a főszereplő még férfi volt, ám ez a felütés perelhetően közel állt volna az Indiana Jones-filmekhez, így módosították egy fiatal, angol úrinőre. Amint világossá vált, hogy a fejlesztés alatt álló játék filmszerű, külső nézettel operál majd (ami a first person zsáner fénykorában egy alig bimbózó népszerűségű stílus volt), Gard úgy döntött, ha már folyamatosan bámulni kell a karaktert, hát legyen a látvány minél kellemesebb. Bár állítása szerint „az egér véletlenül megcsúszott" a mellméret kialakításakor, a férfi és női közönségnek egyaránt bejött a szexis, atletikus főhős sziluettje, s viszonylag keveset változtattak rajta az évek során... Egészen 2013-ig.

Nem, Lara még mindig nem az a minden pókhálóval megkent sírrabló, akit a klasszikus játékokból ismerhetünk. Majd most!

TÚLÉLŐ SZÜLETIK

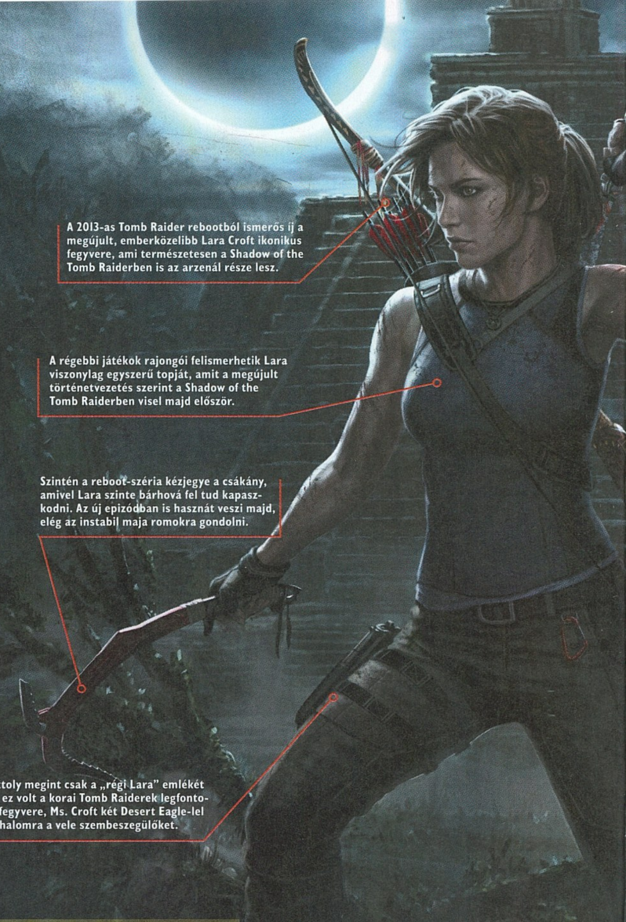
Kis késéssel, de 2013-ban megérkezett a stílusosan csak Tomb Raidernek nevezett darab, ami ismét megnyomta a reset gombot. A már a Square Enix gondozásában megjelent cím egy három felvonásos reboot első része volt, alaposan megcsavarta Lara történetét, és mozgásba hozta azt a kontinuitást, amire a Shadow is épül. A játék nemcsak új képességeket, fejleszthető skilleket, multiplayer módot és egyéb játékmechanikai meglepetéseket tartogatott, de Lara külsejét is valószerűbbé varázsolták, elhagyva a zsebkendőnyi rövidnacit és az iker Zeppelin méretű kebleket. A reboot elején Lara friss diplomás archeológus, épp élete első kutatóútjára indul, miután sikerült meggyőznie egy gazdag családot, hogy finanszírozzák kutatását egy eltűnt, ősi királyság romjai után. Édesapja gyermekkorában öngyilkosságot követett el, és csak a meglehetősen vad, misztikus elméletei maradtak utána – Croft papa ugyanis az örökélet forrása után kutatott, ezért mindenki bolondnak nézte, még saját lánya is. Az események egy hajótörés formájában vesznek gyors fordulatot, és az eddigi idejét könyvek közt töltő, harcban tapasztalatlan Lara hamar szembesül a problémával, hogy túlélése érdekében olyan dolgokat muszáj tennie, melyek ekkor még nem jönnek természetesen. Mint például ellenfeleket ölni, sziklát mászni, sűrű dzsungelekben totál egyedül bóklászni – szóval mindent, ami a korábbi játékokban már hétköznapi dolognak számított. Természetesen hamar kiderül, hogy az ősi romok között valóban természetfeletti ereklyék és kincsek rejtőznek, és a játék végén Lara, immáron komolyan véve édesapját, rálép az útra, aminek során majd igazi sírrabló válik belőle.

A 2015-ös Rise of the Tomb Raider elején (ami új trilógiánkban a második rész) Lara rátalál apja régi, diktafonra rögzített naplóbejegyzéseire a halhatatlanság kereséséről. Munkája során viszont Lord Croft túl közel került egy Trinity nevű szervezethez,

A fenti képen még mindent elsodró cunamit persze Lara is megússzuza majd. Értitek? Megússza! Na jó, abbahagytam.

Lara, a rekorder

22 év alatt Lara Croft nemcsak világszerte az egyik legismertebb videojátékos főhősnő lett, de hihetetlen mennyiségű díjat is besöpört. A Guinness Rekordok Könyvében évről évre gyarapszik a Tomb Raider világához köthető bejegyzések száma, a legkülönfélébb kategóriákban. Ironikus módon például Lara Croft kapja a legrészletesebben kidolgozott videojátékfigurának járó elismerést, mivel a Tomb Raider: Underworldben irányítható modellje összesen 32,816 poligonból áll. Ez kifejezetten lenyűgöző tény a legelső, 1996-os inkarnációját elnézve, ami tulajdonképpen egy kockafejű pálcikababú volt. Lara nyerte a magazinok címlapján legtöbbször szereplő videojátékkarakter címét is: 1230 lapban kapott saját, másokkal meg nem osztott rivaldafényt címlaplányként, 1400 alkalommal pedig montázsok részeként jelent meg a főoldalon. Ezen számok nem is tűnnek hihetetlennek, ha belegondolunk, hogy a valaha megjelent összes Tomb Raider-játékból kollektíven 36.88 millió példányt vásároltak meg a gamerek (ami egy másik, említésre méltó rekord). Az archeológusnő iránti mérhetetlen rajongást szintén bizonyítja a kedvenc Guinness bejegyzésem, a „legtöbb Lara Croftnak öltözött ember egy helyen" rekord, amit 2016 októberében állítottak fel a párizsi játékhét alkalmával, ahol összesen 270 rajongó jelent meg Lara kosztümben (és persze fantasztikus fotók készültek róluk). Reméljük a Tomb Raider a jövőben még több rekorddal bővíti a Guinness-adatbázist!



A 2013-as Tomb Raider rebootból ismerős íj a megújult, emberközelibb Lara Croft ikonikus fegyvere, ami természetesen a Shadow of the Tomb Raiderben is az arzenál része lesz.

A régebbi játékok rajongói felismerhetik Lara viszonylag egyszerű topját, amit a megújult történetvezetés szerint a Shadow of the Tomb Raiderben visel majd először.

Szintén a reboot-széria kézjegye a csákány, amivel Lara szinte bárhová fel tud kapaszkodni. Az új epizódban is hasznát veszi majd, elég az instabil maja romokra gondolni.

A pisztoly megint csak a „régi Lara" emlékét idézi: ez volt a korai Tomb Raiderek legfontosabb fegyvere, Ms. Croft két Desert Eagle-lel lőtte halomra a vele szembeszegülőket.

ami egy évszázadok óta titokban működő, az erőszaktól vissza nem riadó rend, amely az egész világ feletti uralmat tűzte ki, mint elsődleges cél. Miután sajnos nem sikerült szép szóval meggyőzniük, hogy felejtse el a halhatatlanság utáni kutakodást, a Trinity egy titkosügynököt küldött Croft megállítására – exbarátnője, Ana személyében. A Rise of the Tomb Raiderben Lara és a Trinity emberei az idővel és egymással vetekedve igyekeznek megszerezni az örökélet forrását, aminek időközben kiderül egy kis hibája, mégpedig hogy ellopja azoknak a lelkét, akiknek halhatatlanságot ad. Az utolsó pillanatban Lara sikeresen elpusztítja a forrást – a mitikus tárgyat, amire apja (a tudományos közösség megvetése ellenére) élete munkáját tette fel, és ami végül a halálát is okozta. Az utolsó utáni jelenetben Lara pisztolyt fog Ana fejéhez, követelve az igazságot apja meggyilkolásáról, ám hirtelen egy álcázott mesterlövész golyója vet véget a társalgásnak. Ana holtan terül el, a gyilkos pedig rádión keresztül megkérdezi láthatatlan megbízóját, hogy Lara is erre a sorsra jusson-e? „Egyelőre ne" – jön aztán a titokzatos válasz.

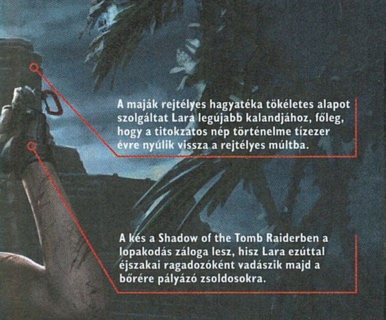
A SÍR ÁRNYÉKÁBAN

Szóval itt veszi fel a fonalat a Shadow of the Tomb Raider, a reboot trilógia fináléja, amiről a trailerek és az újságíróknak mutatott demó alapján már egészen sokat tudunk. Míg Lara az első részben főleg csak megilletődve bolyongott – belecsöppenve az akcióba, és próbálva túlélni azt –, mostanra valódi profi sírrabló vált belőle, aki elébe megy a kalandoknak. A helyszín ismét Mexikó (a helyszín nem ismeretlen a sorozatban), ahol Lara egy ősi maja ereklyét szeretne megszerezni, újfent a Trinity embereivel versengve. Vele tart Jonah is (a nagydarab srác, akivel a Rise of the Tomb Raider végén együtt indultak a reptérre) aki továbbra is a józanság hangját képviseli a történetben. A demó elején kettesben sétálnak keresztül egy mexikói piactéren, ami a Tomb Raidertől kissé idegen módon pezseg az élettől: színes, életteli, mozgalmas tömeg veszi körül őket (kíváncsi leszek, mennyi hasonló jelenetet kapunk majd a játék további részeiben). A Día de Muertos, vagyis halottak napi fesztivál közepén Lara rengeteg NPC-vel leállhat beszélgetni, érdekességeket tudva meg a városka múltjáról, ígéretes módon keltve életre a környezetet és adva egyéniséget a helyszínnek. A szinte családias hangulatú jelenetet persze nem élvezhetjük sokáig, mielőtt felfedezhető sírok és megoldandó fejtörők sokasága robban be a történetbe, de az Uncharted-jellegű, aktív helyszín kellemes lökést ad a kezdéshez.

Később a játék során állítólag eljutunk majd egy központi területre, ami az első két epizódhoz hasonlóan itt is az alaptábort jelenti, ahonnan mellék- és főküldetéseink kiindulnak. Az ígéretek szerint azonban ez a hub minden eddiginél hatalmasabb,

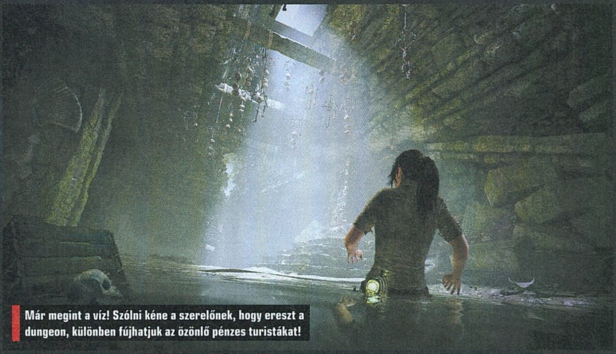
Tartható jövőkép

Ez várható a következő egy esztendő során.



A maják rejtélyes hagyatéka tökéletes alapot szolgáltat Lara legújabb kalandjához, főleg, hogy a titokzatos nép történelme tízezer évre nyúlik vissza a rejtélyes múltba.

A kés a Shadow of the Tomb Raiderben a lopakodás záloga lesz, hisz Lara ezúttal éjszakai ragadozóként vadászik majd a bőrére pályázó zsoldosokra.



Már megint a víz! Szólni kéne a szerelőnek, hogy ereszt a dungeon, különben fújhatjuk az özönlő pénzes turistákat!

izgalmasabb lesz, tele kifosztható sírokkal és a sztorihoz rendelt mellékszálakkal. Visszatérnek a Challenge Tombok is, a random helyeken fellelhető sírok, melyekbe már bejutni sem gyerekjáték, odabent pedig trükkös csapdákon és fejtörőkön át vezet az út a rejtett kincshez. Hogy pontosan mennyi tartalmat rejt majd a dzsungel, azt nehéz megítélni, mindenesetre a Square Enix által kiadott timeline tervezet szerint a Shadow szeptemberi megjelenése és 2019 áprilisa közt összesen hét, (igen, HÉT) darab DLC kerül kiadásra! Ez elképesztő mennyiségű új fegyvert, ruhát, küldetést és challenge tombot jelent a már egyébként is tágas térkép kiegészítéseként. Ráadásként a stúdió több alkalommal is megesküdött rá, hogy a Shadow sosem látott, extraszuper nehéz kihívás elé állítja a játékosokat, vagyis lebilincselő lesz Lara bőrébe bújni, nemcsak a lány elkerülhetetlen egzisztenciális válsága, de a környezet sokoldalú puzzle kihívásai és az ellenfelek intelligenciája miatt is. Az biztos, hogy az egyetlen könnyű dolog ebben a játékban látványosan meghalni – elég csak elvéteni egy ugrást, rossz irányba mozdulni sziklamászás közben, túl hosszan úszni a víz alatt, vagy gondatlanul egy ellenfél látóterébe kószálni.

BÚCSÚ A MÚLTTÓL

Hogy Lara szintet lépett sírrablói karrierjében, az új képességein is meglátszik. Minden eddiginél kifinomultabb lett például a lopakodási rendszer, a csendes gyilkolászás egy teljesen jól működő opció, amit a Rambo-jellegű lerohanási taktika helyett bármikor választhatunk. Beleolvadhatunk például a falakat borító sűrű, indás növényzetbe, a megfelelő terepen Lara vastag sárral keni be magát, hogy észrevétlenné váljon. Messzire kerültünk a kezdeti hezitálástól, mikor főhősnőnk még aktívan siránkozott azon, mennyire nem fűlik a foga az öldökléshez – erre a játékra igazi ragadozó vált belőle, aki észrevétlenül csap le. Ha kell, halkan, ha úgy tetszik, látványosan gyilkol, tétovázás nélkül. Bár ebben a történetben a klasszikus, derékszíjon viselt dupla pisztoly nem kapott szerepet, nyíllal és nyílvesszővel biztosan vadászhatunk az ellenfelekre, és a harc ezen formája intuitívnak és élvezetesnek tűnik – Lara ráadásul igazi brutális badass, miközben sorozatban szedi le a Trinity csatlósait. Szóval, ami az íjászatot illeti, a fejlesztők láthatóan sok munkát tettek bele, hogy az előző részek ballépéseit kijavítsák. És hogy Lara túlélőből vadásszá lépett elő, annak egy jó példája a másik újdonság, a sokoldalúan használható grappling hook, amivel többek közt másképp elérhetetlen területekhez nyerünk hozzáférést. A csáklyához rögzített kötélen lógva falakon futhatunk végig, de persze igen könnyen a vesztünkbe is zuhanhatunk ezzel a remek játékszerrel.

Valódi következmények

Az a hír járja, hogy a Shadow of the Tomb Raiderben a nagy központi hub mellett több kisebb, hasonló szerepet betöltő területet is felfedezünk majd a minimum 15 órás játékidő alatt. Ráadásul, ahogy a történet előre halad, ezen területek valamilyen módon megváltoznak majd, annak alapján, hogy milyen döntéseket hozott Lara a korábbi küldetések során! Ez egyszerre hangzik izgalmasan és aggasztóan, ha ugyanis a változások eléggé jelentősek, az akár többszöri, különböző utakat érintő végigjátszásokat is szükségessé tehet azok számára, akik maximalista módon szeretnék minden lehetséges verzióját felfedezni a Shadow világának.

Apropó, még egy újdonság, amit a kiadó izgatott büszkeséggel jelentett be: a többféle víz alatti pálya ígérete, bár én annyira nem osztozom az örömükben. Konkrétan egyetlen olyan víz alatt úszkálós pályára emlékszem egész életem során, amit nem gyűlöltem Poszeidón minden haragjával (ha érdekel: a Raymanben volt), szóval viszonylag kevés élvezetet vizionálok. Főleg, mivel részleteket láthattunk már belőle a demóban is, és Lara sokkal többször került hajszálnyira a fulladás általi halálhoz, mint amennyi még szórakoztató (kivéve, ha kedveled az élethűen animált pánikot és haláltusát).

A VÉG KEZDETE

Egy korszakot lezáró, utolsó részhez illő komor atmoszférát teremt az, ahogy a Shadow felteszi a nehéz kérdéseket is. Például, hogy meddig mehetsz el a történelmi értékű, régészeti feltárást érdemlő sírhelyek gondatlan feltúrásában és ereklyék elrablásában, mielőtt elgondolkodsz rajta, helyesen cselekszel-e? Hány helyi őrszemet és Trinity csatlóst szúrhatsz nyakon rezzenéstelen arccal, mielőtt eszedbe jut, hogy hús-vér emberek életét oltod ki? A demó elején Jonah egy heves szóváltás közben emlékezteti Larát, hogy a világ nem az ő nagyzoló tervei és önző bosszúvágya körül forog, főleg, amikor egy egész város népességét veszélyezteti gondolkodás nélkül. Hogy tetteinek következményei is vannak, azt Lara igen hamar és ütős módon tapasztalja meg, mikor nem sokkal később sikerül elhappolnia a keresett maja ereklyét annak ősi nyughelyéről, ezzel véletlen elindítva egy konkrét apokalipszist, szökőárat szabadítva így a közeli városkára. Mikor a korábbi fesztiválon megismert, nemrég még vidáman cselető NPC-k hulláit az útjába sodorja a víz, Lara láthatóan szenvedni kezd a bűntudattól. Talán a sírrablás mégsem az az ártatlan, pozitív szórakozás, mint aminek eddig gondolta...

Melankóliájával együtt is, a Shadow minden részlete gyönyörű – természetesen. A dzsungel sűrű és fojtogató, a város életteli, a távoli látképek lélegzetelállítók, a sírok és ereklyék stílusosak és csábítók, Lara mozgása folyamatos és élethű. Vizuális téren biztos kevés panasz érheti a játékot, és az elmondások alapján úgy tűnik, hogy a frame rate még a zsúfolt, mozgalmas fesztiválos jelenetben is megbízható maradt, legalábbis PlayStationön. Apropó, ezúttal nem lesz exkluzivitási időszak sem, a trilógia lezáró (?) darabja szeptember 14-én egyszerre jelenik meg konzolokra és PC-re. Jó eséllyel végre kiderül, milyen rejtélyek bújnak meg a Trinity háta mögött, ki ölte meg Lord Croftot, és Lara vajon a jó vagy a rossz oldalon találja meg a helyét ebben a hosszú krónikában? De a legszebb az egészben, hogy a játék komor hangvételét elnézve fogalmam sincs, Lara vajon képes lesz-e megállítani az apokalipszist, vagy valóban ez-e a vége mindennek.

A mexikói halottak napja egy roppant különleges ünnep, amely a hivatalos képek tanúsága szerint a játékban is szerepelni fog.

KOMOLY VÉRFRISSÍTÉS VAGY EGY LÉPÉS HÁTRAFELÉ?

CALL OF DUTY® BLACK OPS IIII

[ÍRTA STEELSAINT] Megtörtént a legújabb Call of Duty bejelentése, az elhangzottak alapján pedig a Treyarch alaposan felforgatta a sorozat jól bevált receptjét. Kihagyott kampány, Blackout névre keresztelt battle royale mód és visszatérő zombik: összeszedtük nektek, mit érdemes tudni a Black Ops 4-ről.

A Call of Duty napjaink egyik legismertebb és legnépszerűbb játéksorozata, mely 2003-ban debütált, 2005 óta pedig minden évben újabb epizóddal jelentkezik, és már három stúdió is dolgozik rajta: az Infinity Ward, a Treyarch és a Sledgehammer Games. A sokáig moziszerű egyjátékos kampányairól és pergős, nagyszerűen megkomponált multijáról híres széria azonban bírálói szerint az utóbbi években valahogy nem tudott megújulni, nem kínált igazán friss élményt. A fejlesztők maradtak a betonbiztos, jól bejáratott receptnél, és ugyan korrekt minőségű címeket tettek le az asztalra, egyre több játékos adott hangot nemtetszésének, amiért sokadjára is majdnem ugyanazt a programot kapták végül kézhez a megjelenéskor.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Treyarch

MŰFAJ
online FPS

MEGJELENÉS
2018.10.12.

STÍLUSMINTA

Call of Duty: Black Ops 2
2012 (ACTIVISION)

Call of Duty: Black Ops3
2015 (ACTIVISION)

Mit nekem a rajongók lőtte sortűz, meg az elégedetlenkedés, lepattan rólam minden szó. Te meg, magazinnal a kezedben, fizess a DLC-ért, különben nem lehetsz elég menő.

Ókor, Titanic... a zombik teljesen új és rendhagyó helyszíneken szabadulnak el, ami továbbra is maximálisan izgalmassá teszi a játékmódot.

Erre a problémára próbál reagálni a nemrég leleplezett Call of Duty: Black Ops 4, ami az előzetes információk alapján nem egy helyen eltér majd a sorozat eddig megszokott sémáitól. A Treyarch teljes mértékben kihagyta például az egyjátékos kampányt, helyette bevezette a Blackout névre keresztelt battle royale játékmódot, valamint a multit is egy kicsit a csapatmunka irányába vitte el. Lássuk hát, mire kell számítanunk a legújabb Call of Duty kapcsán!

MAGÁNYOS FARKASOK KÍMÉLJENEK!

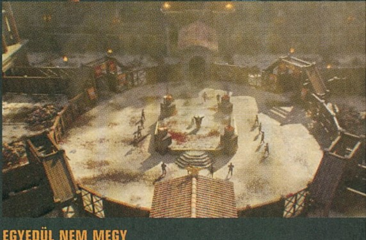
A legdrasztikusabb újításnak egyértelműen a kampány teljes kihagyása mondható. A készítők szerint alaposan megfigyelték, hogy a játékosok mennyi időt töltenek a korábbi részek egyes aspektusaival, és arra jutottak, hogy a multi és a zombi mód általánosságban sokkal népszerűbb, mint az egyjátékos sztorimód. Ez állítólag nemcsak magában a programban, hanem a fórumokon, sőt a streamek témájában és nézettségében is megmutatkozott, ezért végül úgy döntöttek, hogy teljesen kihagyják a hagyományos értelemben vett kampányt a Black Ops 4-ből.

Az viszont jó hír lehet a magányos farkasoknak, hogy ha mindenáron egyedül akarnak játszani, arra azért így is lesz valamennyi lehetőségük. A multiban szereplő specialistákhoz tartoznak ugyanis egyjátékos küldetések, melyek segítségével jobban megismerhetjük az adott karakter irányítását, képességeit, valamint a háttértörténetét és a Black Ops 4 világában betöltött helyét, szerepét. Ez a megoldás persze aligha tudja velünk teljesen feledtetni a kampány hiányát, de így legalább kapnak valamit azok is, akik magányosan játszanának.

Hallani azonban olyan híreszteléseket is, hogy az egyjátékos küldetéssorozatot később adnák a Black Ops 4-hez, DLC gyanánt, erre Yale Miller, a Treyarch producere utalt egy interjú során. Miller szerint, ha a játék debütálása után azt látják, hogy a közönség az egyjátékos módnak örülne a legjobban, akkor megvalósítják az elképzelést. Hogy ezt a kijelentést mennyire érdemes komolyan venni, az egy jó kérdés, már csak azért is, mert egy kampány elkészítése azért nem olcsó mulatság, ráadásul komoly kockázatot is jelent.

A PC-S VERZIÓ

Még a megjelenés előtt szárnyra kaptak olyan pletykák, hogy a Call of Duty: Black Ops 4 a Destiny 2 höz hasonlóan a Battle.netet használja majd, és ez igaznak is bizonyult. A hivatalos leleplezés során a Treyarch munkatársai jelezték, hogy játékuk a Blizzard platformján lesz csak elérhető, ezért Steamen, vagy GOG-on nem is érdemes keresni. A PC-s verzió elkészítésével pedig a Beenox lett megbízva. A csapat az Activision kisegítő stúdiói közé tartozik (ilyen volt például a Sledgehammer Games is), és többek között olyan játékokon dolgoztak eddig, mint a 2016-os Call of Duty: Modern Warfare Remastered, de ők jegyzik a Black Ops 3 PS3-ra és Xbox 360-ra készült portjait is.



EGYEDÜL NEM MEGY

Ami a multit illeti, itt visszaköszönnek a Black Ops 3-ban megismert specialisták. Ők különféle egyedi képességekkel és tárgyakkal felszerelt karakterek lesznek, akikből eddig összesen tízet mutattak be, és vegyesen akadnak köztük az előző epizódból visszatérő szereplők, valamint új arcok is. A képességek tekintetében elég változatos a felhozatal, választhatunk csapattársait gyógyító támogatót, golyóálló pajzzsal érkező tankot és lángszóróval felszerelt pirománt. Fontos azonban kiemelni, hogy a különféle szerepkörök nem befolyásolják annyira a játékélményt, mint egy hero shooter esetében. Azaz minden karakter önmagában is életképes lesz, nem kell majd feltétlen a csapatmunkára és játékostársainkkal való összedolgozásra támaszkodnunk. Ezt az önállóságot erősíti az is, hogy mindenkinek ugyanannyi élete van, és mozogni is ugyanolyan gyorsan tudnak, az egyetlen jelentős különbséget tehát csak az időközönként betöltődő képességek jelentik. Szintén érdemes megjegyezni, hogy a specialisták mellett megmaradt a korábbról ismert

Kiemelt multi, battle royale játékmód... az Activision biztosra megy, a divatra épít, nosza, szaladjunk a boltba a játékért!

loadout rendszer, így különféle fegyverek és perkök közül válogathatunk, hogy ezzel is a saját stílusunkhoz igazíthassuk az egyes specialistákat.

Arra viszont készüljünk fel, hogy az egyedi képességeinket itt jóval kevesebbszer fogjuk használni, mint egy hero shooter esetében! A mozdulatok kifejezetten lassan töltődnek újra, így ezeket egy meccs alatt körülbelül 2-3 alkalommal lesz lehetőségünk ellőni. Épp ezért érdemes kivárni, és a sorsfordító pillanatokra tartogatni a képességeinket, amikor nagy előnyhöz juthatunk a használatukkal – sőt akár a teljes csapat jól jár velük. Szintén megfontolandó az egyes mozdulatok kombinálása a nagyobb hatás elérése érdekében, hiszen ha azért lettek elhasználva, hogy leszedjünk egy vagy két ellenfelet, az igen nagy pazarlás lesz.

Fontos újítás, hogy az előző részekből megszokott gyors, irreális mozgás ezúttal elmarad, a fejlesztők sokkal „földhözragadtabb" élményt ígérnek. Úszni, ugrani és becsúszni így is tudunk majd, azonban az ennél futurisztikusabb képességek – mint a falon futás, a teleportálás vagy a dupla ugrás – kimaradnak a repertoárból. Ez alól egyedül az egyik specialista, Ruin jelent kivételt, aki kampójának segítségével gyorsan felhúzhatja magát a pálya magasan fekvő, nehezen elérhető részeire.

Az életerő visszatöltése is átalakul az eddig megszokotthoz képest. Az automatikus regeneráció ugyanis szintén kikerül a játékból, így immár nekünk kell aktiválnunk a gyógyulást egyetlen gomb lenyomásával. Ilyenkor karakterünk pár másodperc alatt teljesen felépül, maximális életerőhöz jut, és újra teljesen egészségesen vethetjük bele magunkat a küzdelembe.

Az összecsapások során öt az öt ellen felállásban ütközhetünk meg az ellenféllel, ami pedig a játékmódokat illeti, visszatérnek a régi klasszikusok, mint a Hardpoint vagy a Domination, valamint a készítők már leleplezték egy újítást is a Control képében. Ebben a játékmódban az egyik csapat támad, az ő céljuk elfoglalni a térképen elhelyezett két stratégiai pontot a szűkös határidőn belül, míg a védekezők ezt próbálják meghiúsítani.

Egy kör akkor ér véget, ha mindkét célpontot elfoglalták, ha a támadásra szánt idő letelik, vagy ha az egyik csapat elhasználta mind a huszonöt újraéledési lehetőségét – a meccset pedig értelemszerűen az nyeri meg, aki a hagyományok szerint három körön keresztül diadalmaskodik.

A BLACK OPS-SZTORI

Az egyjátékos kampány elkaszálása már csak azért is fájdalmas lépést jelentett, mert sokak szerint a Black Ops-széria (legalábbis az első kettő epizódja) kifejezetten érdekes történettel operált. A Treyarch fejlesztői a World at Wartól kezdődően egészen a Black Ops 3-ig visszatérő karakterek és egymásra épülő események segítségével kapcsolták össze a kampányokat, így egyetlen koherens világot alkotva. Ennek a megoldásnak hála kvázi a szemünk előtt bontakozott ki egy alternatív történelem a második világháborútól egészen a 2070-es évekig, azonban úgy néz ki, a Black Ops 4 végül megtöri ezt a hagyományt, és nem viszi tovább az elődök történetét.

ÁRAMSZÜNET

A megjelenés előtt már lehetett róla hallani, hogy a legújabb Call of Dutyban bizony lesz battle royale játékmód, sőt ezt a funkciót Kínában már tesztelték is, igaz, ott csak 18 játékos mérte össze egymással az erejét. Ezeket a híreszteléseket végül a hivatalos bejelentés során megerősítették, azaz igazodva a trendekhez, a Black Ops 4 sem kerülte el napjaink egyik legdivatosabb zsánerét. A battle royale mód itt Blackout néven fut, de sajnos még csak meglehetősen kevés információt árultak el róla.

A multihoz hasonlóan itt is öt emberből álló csapatok eshetnek majd egymás torkának, azonban hogy hány játékos lesz egy-egy meccsben,

még nincs véglegesítve, így egyáltalán nem biztos, hogy a más címekből megszokott százfős ütközetekre számíthatunk.

Magáról a térképről sem tudni túl sokat, a fejlesztők egyelőre annyit árultak el, hogy ez lesz a Call of Duty történelmének legnagyobb pályája, ami méreteit tekintve 1500-szor akkora, mint Nuketown. Ez azért már egy komolyabb, méretesebb területet jelent, épp ezért a Blackoutban felbukkannak a különféle járművek is, melyek segítenek legyőzni a nagyobb távolságokat. Pontos listát még nem kaptunk a használható járgányokról, de annyit azért már lehet tudni, hogy földön, vízen és levegőben is közlekedhetünk majd.

Ahogy az sem titok, hogy ez a játékmód egyfajta olvasztótégelye lesz a Black Ops-széria eddigi fénypontjainak és legemlékezetesebb pillanatainak. Számíthatunk például a sorozat korábbi részeiből ismert karakterek, épületek, távirányítható járművek, fegyverek, felszerelések és csapdák felbukkanására. Sőt a hivatalos leírás szerint még a zombi mód élőhalottjai is beköszönnek majd, de hogy pontosan milyen kontextusban, azt egyelőre nem kötötték az orrunkra. Az eddig napvilágot látott szűkös információk alapján tehát elég érdekes próbálkozásnak hangzik a Blackout, de az, hogy a Treyarch végül pontosan hogyan tervezi összeolvasztani a Black Ops-játékokat és a battle royale zsánert, egyelőre még nem tisztázott.

A Treyarch a kitűnő multiról híres, így esélyesen mindenki jól jár vele, ha erre összpontosítanak, új elemeket vetnek be.

> Jó, elsőre hiányozhat a kampány, de a Black Ops 3 után talán jobb is így, elvégre ott sem a sztori volt a játék legjobb, legizgalmasabb része.

A HOLTAK SEM NYUGSZANAK

A zombik először a Call of Duty: World at War Nazi Zombies módjában debütáltak, és olyan nagy sikert arattak, hogy azóta visszatértek a Black Ops-játékokban, az Advanced Warfare-ben, az Infinite Warfare-ben és a WWII-ben is. És nagyon úgy néz ki (értelemszerűen, hiszen a Treyarch agyszüleményéről van szó), hogy nem lesz ez máshogy a Black Ops 4 esetében sem, a fejlesztők ugyanis már megerősítették, hogy ezúttal is móresre taníthatjuk az élőhalott hordákat. A játékmód három pályával, köztük két újdonsággal és egy felújított klasszikussal érkezik. A Blood of the Dead az eredetileg a Black Ops II-ben szereplő, Alcatrazban játszódó Mob of the Dead felújított és újragondolt verziója, míg a IX és a Voyage of Despair teljesen új történetet és új karaktereket hoznak majd magukkal az új részben.

Az előbbiben a szereplők egészen a Római Birodalom koráig utaznak vissza az időben, és egy gladiátorarénában kell helytállniuk a folyamatosan rohamozó zombik ellen, míg utóbbiban az RMS Titanic fedélzetén szabadulnak el az élőholtak egy igen alaposan elbaltázott rablási kísérlet után, ahol a jéghegy bizony csak a hab a tortán.

A fejlesztők a saját elmondásuk alapján kiemelt figyelmet fordítottak az újrajátszhatóság növelésére, így ez lesz az a zombi mód, amibe a legtöbb időt tudjuk majd beleölni. Kapunk többek között limitált ideig elérhető kihívásokat, és több mint száz lehetséges mutációt, melyekkel a játékosok és zombik képességeit egyaránt drasztikusan befolyásolhatjuk. Segítségükkel változtathatunk például az általános nehézségen, esetleg az élőholtak sebességén, életerején vagy sebzésén, így is növelve a változatosságot.

MIT HOZ A JÖVŐ?

Ezt várhatjuk hát a Call of Duty-sorozat legújabb részétől, a Black Ops 4-től, a kérdés már csak az, hogy mit sikerül kihozni a Treyarch munkatársainak ebből a megszokottól némileg eltérő koncepcióból? Vajon mennyire érződik majd az egyjátékos kampány hiánya, vajon mennyire válnak be a multi körüli változtatások, és vajon sikerül-e a Blackout játékmódnak a PUBG vagy a Fortnite babérjaira törni? Nehéz kérdések ezek, de legkésőbb október 12-én választ kaphatunk rájuk, hiszen a Black Ops 4 ekkor jelenik meg PC-re, PS4-re és Xbox One-ra.

GYARLÓSÁGTÓL MEGMÉTELYEZVE

Black Geyser: Couriers of Darkness

[ÍRTA **SIKLARA**] Örömömre szolgál, hogy ezúttal egy olyan hazai Kickstarter-sikerről számolhatok be, amelynek gyümölcse egy, a Baldur's Gate örökségére építő, egyedi szerepjáték lesz, remélhetőleg már jövő nyár végén. Készítsd fel gyarló lelked a fekete gejzír kitörésére!

Miközben még javában szeltük a hullámokat Deadfire szigetvilágban, a nagy sikerű Fig-projekt eredményeként megvalósult Pillars of Eternity 2-n túl a GrapeOcean Technologies névre hallgató hazai csapat első játéka, a Black Geyser: Couriers of Darkness is zajos sikert aratott, méghozzá egy másik közösségi finanszírozó oldalon, a Kickstarteren.

A két játék közötti párhuzam itt pedig nem ér véget, ugyanis mindkettő a Baldur's Gate, és az ahhoz hasonló klasszikusok örökébe lépő, izometrikus nézetű, csapatalapú szerepjáték, bármikor megállítható valós idejű harcokkal. E sorok írásakor a Black Geyser Kickstarter-oldalán már jócskán a megvalósításhoz szükséges 50 000 eurós (kb. 15 millió forint) alapösszeg fölött jár a számláló, úgy, hogy még három napig be lehet szállni a támogatásba, és már két ráadás célkitűzés is megvalósult, nevezetesen a több nyelvi csomag és a moddolhatóság, illetve egy új faj, a Rillow elkészítése. A játék tervezett megjelenése jövő augusztusban esedékes, addig is lássuk, mit lehet jelenleg tudni róla!

KAPZSISÁG ÉS KÁOSZ

Yerengal világa, és a történet középpontjában forgó Isilmerald királysága első ránézésre egy viszonylag hagyományos fantasy környezetnek tűnik, amely ugyanakkor egy alattomos és megfoghatatlan, mindent átható szörnyű fenyegetéssel néz szembe: a kapzsisággal. Ez talán nem hangzik túl félelmetesnek, forrása azonban nem más, mint a kapzsiság gonosz istennője, Zornilsa, aki azért mételyezte meg a halandók elméjét, hogy a korábban virágzó királyságot káoszba taszítva soha nem látott erőre tegyen szert. A járványként terjedő kapzsiság válogatás nélkül mérgezi meg bárki elméjét, ezzel bizalmatlanságot és háborúkat szülve, egyedül az őrültek és a holtak lelkei nincsenek kitéve őrjítő befolyásának. Az általunk létrehozott hős eldöntheti, hogy behódol Zornilsa előtt, és a tőle kapott hatalomért és javakért cserébe hozzájárul gonosz befolyásának terjedéséhez, avagy dacol vele és önzetlen tetteivel igyekszik megállítani a szörnyű folyamatot, ezzel kivívva az egyre erősödő istennő szörnyű haragját.

ADATOK

KIADÓ
GrapeOcean Technologies

FEJLESZTŐ
GrapeOcean Technologies

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2019. augusztus

STÍLUSMINTA

Baldur's Gate
1998 (INTERPLAY ENTERTAINMENT)

Icewind Dale
2000 (INTERPLAY ENTERTAINMENT)

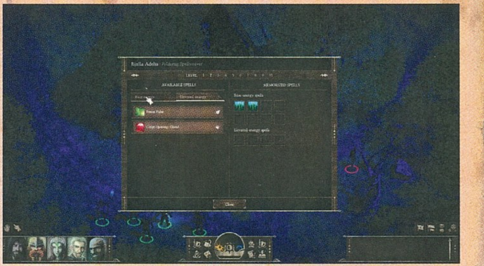
A VÉN ZSUGORI BIRTOKA

Abban nincs semmi meglepő, hogy mint minden tisztességes Kickstarter-projekt, a Black Geyser is számos fokozatot kínál fel a támogatóinak, különböző digitális és kézzel fogható jutalmakkal, kezdve a könyvektől az egérpadon, pólón és dobozos kiadáson át a játékon belüli tárgyakig, és a csapattal közösen megalkotott tartalmakig. Van azonban egy egészen meghökkentő jutalom is: Lord Amanuel birtoka. Az Isilmerald legkapzsibb embereként ismert, ám nyomtalanul eltűnt Amanuel mesés kincseket rejtő nemesi birtoka mágnesként vonzza a kapzsi szerencsevadászokat, ám ezidáig egy sem tért vissza. A birtok 3000 fő fölött minden további 750 támogató után egy újabb résszel bővül, így rendelkezik már például erőddel, kerttel és barakkal, és minden bizonnyal embert (vagy inkább csapatot) próbáló kihívást nyújt majd a felderítése és a hozzá fűződő rejtély megoldása.

A Black Geysert az különbözteti meg valamennyi spirituális elődjétől, hogy a kapzsiság nem csupán a történet központi témája, hanem a játékmenetet is átszövi, és mindenre kihat, miközben tetteinkkel mi magunk is befolyásoljuk a szóban forgó jelenséget. Zornilsa erejét Isilmerald lakóinak kapzsi tettei ugyanis egyre csak növelik, és ez alól hősünk és négy társa sem kivétel, akik valahányszor busás jutalmat fogadnak el egy küldetés végrehajtásáért, vagy egy összetűzést követően pénzzé teszik a csata teljes zsákmányát, maguk is egy lépéssel közelebb taszítják világukat a teljes káoszhoz. Ez megnyilvánulhat abban, hogy a kereskedők egyre magasabb árat kérnek a portékájukért, idővel destabilizálva a gazdaságot, vagy hogy a népek egyre barátságtalanabbak és gyanakvóbbak lesznek, ami odáig fajulhat, hogy valaha törvénytisztelő emberek ok nélkül megtámadnak bennünket, csapatunkon pedig egyre többször ütnek rajta fosztogatók. Izgalmasan hangzik továbbá, hogy mivel az egyre bizalmatlanabb NPC-k gyakran szándékosan félrevezetik a játékost, nincsenek egyértelműen jó és rossz döntések, és olykor egy jószándéktól vezérelt hősjelölt is okozhat akaratlanul szenvedést, míg bizonyos esetekben a kapzsiságnak engedve tesz végül kisebb kárt mások életében kalandjai során.

ISMERŐS, MÉGIS MÁS

A játék hivatalos honlapján meghökkentő részletességgel közzétett, háttérvilágra vonatkozó információkból rengeteg



érdekességet kibogarászhatunk, a világ teremtésére és annak lakóira, valamint a játékmenetre vonatkozóan is. A játszható fajok között megtaláljuk a jóformán alap emberen, törpön és tündén kívül a még fel nem fedett Rillowt, amiről egyelőre annyit tudni, hogy egy illúziókra, gyógynövényekre és kotyvasztásra szakosodott szerzet. Karakterosztályok terén is hasonló a helyzet, és az olyan szokványosokon túl, mint a harcos, pap és tolvaj, helyet kap például a szélhámos, ami a tolvaj egy emberek manipulálására specializálódott változatának tűnik, illetve a varázsló kategórián belül is választhatunk a nekromanta, a télmágus és a Spellweaver között. És ha már szóba jött a tolvajlás: a Pillars of Eternity 2 fordított zsebeléséhez hasonlóan a Black Geyserben is lehetőség lesz úgy turkálni gyanútlan áldozatok zsebében, hogy abból ne elemeljünk, hanem beletegyünk valamit. A Plant Item nevű aljas képesség lehetővé teszi, hogy valakinek a zsebébe lopott tárgyat csúsztassunk, majd hamisan lopással vádolhassuk, de az őrök páncélja alá akár altatóport is szórhatunk, így iktatva ki őket, erőszak nélkül.

A szinte valamennyi szerepjátékban jelenlévő kraftoláson belül lehetőség lesz különböző hatású porok készítésére is, amelyekhez az utunk során gyűjtött bogarak és növények szárított maradványai szolgálnak alapanyagul. Nem szégyen olykor lehajolni egy marék homokért sem, amit az ellenfél arcába hajíthatunk, a vérző sebekre pedig a só lehet kellően hatásos. Tartogatnak a készítők további meglepetéseket is, például ha van druid a csapatban, akkor a természet lágy ölén hálva előfordulhat, hogy annak istennője, Tilindia álmában találja magát, ahol egy küldetés keretén belül egy számára egyedi jutalommal kecsegtető kihívást teljesíthet. Mágiahasználók számára az Adaptive Shapeshift varázsige lehet majd igazi csemege, amely nevéhez híven lehetővé teszi, hogy a varázsló egy, a helyzetnek éppen legmegfelelőbb alakot öltsön fel, vagyis ha például több hideg alapú támadás éri, akkor erre erősen ellenálló jégóriássá változik.

BÉTA UTÁN SÓVÁROGVA

Bár a Black Geyser: Couriers of Darknesst csak valamikor jövő év elején tudják majd kipróbálni a backer bétára jogosult támogatók, a GrapeOcean Technologies által felfedett tervek és már megvalósított ötletek abszolút bizakodásra adnak okot, akárcsak a YouTube-csatonájukra eddig felkerült játékmenet-bemutatók, vagy azok az exkluzív screenshotok, amiket a Guru rendelkezésére bocsátottak (a játékot mi sem tudtuk még kipróbálni, a csapat szerint nagyon korai állapotban leledzik).

Az ezen az oldalon látható négy képet korábban nem publikálták, köszönjük a fejlesztőknek a lehetőséget!

Szorítunk a magyar fejlesztőcsapat sikeréért, noha a Black Geyser egyedisége mostanra már rengeteg játékos érdeklődését felkeltette.

A videókon az egységek kicsit talán lassan mozognak, és a szinkron is vegyes, de egyrészt még több mint egy év van hátra a megjelenésig, másrészt a Unity motor testreszabott verziójával életre keltett helyszínek, a gyönyörű és nosztalgikus, kézzel rajzolt hátterek mellett a manapság elvárható szemkápráztató effektekkel sem fukarkodnak, legyen szó harcok során durrogtatott varázslatokról, vagy egy robbanást követően gomolygó füstről. A harcok során az ötfős csapat – amelynek tagjai közé akár a világ ismert hőseit is felvehetjük – valós időben darál be olykor meglepően nagy létszámú ellenséges csoportokat, de bármikor megállíthatjuk a csetepatét, hogy egyéni parancsokat kiosztva bevethessük az adott szituációban legalkalmasabbnak tűnő taktikát. A játékhoz várható CrossSave támogatás is, ami annyit tesz, hogy ha otthon asztali gépen játszol, de el kell menned, a laptopodról folytathatod a kalandozást. Egyedi és a kapzsiság mértékétől folyton változó világ, látványos fantasy helyszínek, többszáz küldetés, számos választható útitárs, sokféle lehetséges csapatösszeállítás, taktikus összecsapások, új fajok és karakterosztályok, egyedi képességek és varázslatok garmadája – kapzsin várjuk, hogy rátehessük kezünket az első publikus változatra!

IZGATOTTAN VÁRJUK!

Bár a Black Geyser sikere a fenti elemek összjátékán múlik, az már most látszik, hogy a budapesti székhelyű csapat apait-anyait beleadva valami egészen különlegesen dolgozik, és ha jövőre tényleg kitör a fekete gejzír, az ránk, szerepjáték rajongókra nézve alighanem csak jót jelenthet. Itt pedig még nem ér véget a történet, a következő két oldalon ugyanis a stúdió alapítójával olvashattok interjút!

Black Geyser: Couriers of Darkness

Interjú

[ÍRTA SIKLARA] A Black Geyser mögött álló GrapeOcean Technologies alapítója és vezetője, a sikeres üzleti informatikai karrierről szerepjáték-rajongóként játékfejlesztésre váltó Zakál Dávid válaszolt a csapat jövő nyáron megjelenő ambiciózus játékával kapcsolatos kérdéseinkre.

Be tudnád mutatni pár szóban a csapatot?
A céget hárman alapítottuk 2013 végén. Korábban mindannyian a Műegyetemen végeztünk mérnök-informatikusként. Ezt azért emelném ki, mert ekkor már hét éve ismertük egymást, és dolgoztunk különféle projekteken, így egy jól összeforrt csapatról van szó. Azóta sokan csatlakoztak hozzánk mind Magyarországról, mind külföldről, és mostanra sikerült egy amerikai csapatot is megalapozni.

Black Geyser: Couriers of Darkness – ez egy elég hosszú és specifikus cím. Hogy találtátok ki, és mire utal pontosan?
A Fekete Gejzír egy mágikus szerkezet, amely az elveszett lelkeket gyűjti magába, áttéríti őket a rossz oldalra, majd minden teliholdkor kilövelli az áttért lelkeket. Ezek a lelkek terjesztik a kapzsiságot és irigységet a királyságban, felélesztve az emberekben saját gyengeségeiket. Ezáltal kettős természete van: bár isteni eredetű, mégsem működőképes az emberi természet nélkül. A saját sötét oldalunkat fordítja ellenünk, belülről bomlasztva a világot. Hiszen míg a külső veszélytől való félelem összekovácsolja az embereket, addig a kapzsiság és irigység megosztja és egymás ellen fordítja őket.

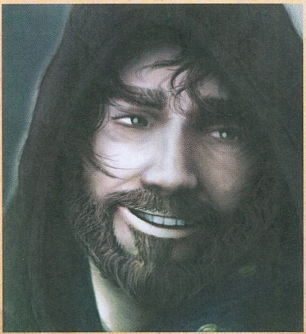
Van személyes kedvenced a régi CRPG klasszikusok közül? Melyik hatása érezhető szerinted leginkább a Black Geyseren?
A Baldur's Gate első része a személyes kedvencem, de inspirál minket a Baldur's Gate II, az Icewind Dale és a Planescape: Torment is. Szeretnénk ötvözni a Baldur's Gate nyújtotta szabad vándorlás és felfedezés örömeit a Baldur's Gate II gazdagon kidolgozott karaktereivel, természetesen haladva a kor elvárásaival.

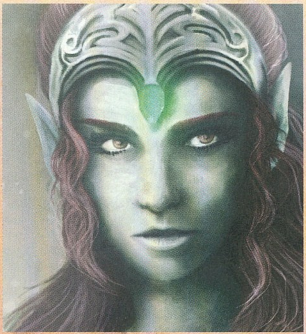
Gratulálok az elképesztő sikerű Kickstarter-kampányotokhoz! Szerinted mi volt a Black Geyser esetén a siker záloga, miért gyűlt össze ilyen gyorsan a szükséges pénz egy rétegműfajba tartozó játékra?
Kickstartert jóval könnyebb volt csinálni öt évvel ezelőtt, mert még nem volt annyi bedőlt projekt és ebből eredő rossz tapasztalat. A legtöbb támogatót az Egyesült Államok adja, ezért az ottani tapasztalatok határozzák meg a támogatási kedvet. Mára az amerikaiak is óvatosabbak lettek, ezért egy Kickstarter kampánynak jóval többet kell mutatnia (például videókat, játszható demót) ahhoz, hogy elnyerje a bizalmat. Ez azonban önmagában még nem elég. Egyetlen választása van az új csapatoknak, akik még nem adtak ki korábban sikeres terméket, és híres ember sem áll be a kampányuk mögé: kemény munkával össze kell gyűjteni egy minél nagyobb meglévő rajongótábort még a kampány indítása előtt. Mi is csak ennyit tettünk. A kampányoknak egy összetett életciklusa van, erről most csak annyit mondanék, hogy nagyon fontos a 30 százalékos támogatottság minél gyorsabb elérése. Ha egy kampány el tud érni ennyit, akkor a végső siker statisztikai esélye 90 százalék. Érdekes adat még, hogy 50 százalékos támogatottság esetén a siker esélye már 97 százalékos. A legtöbb sikertelen projekt sosem érte el a 30 százalékot. Természetesen minden kampány egyedi, ezért az általam elmondottak alapvetően csak általánosságban igazak, mindig lehet kivétel.

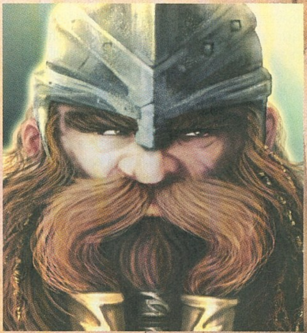
A Black Geyser melyik játékmenetbéli újítására, vagy bármely más tulajdonságára vagy a legbüszkébb, ami leginkább megkülönböztetheti a játékotokat a többi izometrikus RPG-től?
Úgy gondolom, hogy a kapzsiság rendszerszintű jelenléte egy olyan újdonság, ami ilyen formában más RPG-ben nem található meg. Ez egy plusz dimenzió, amely áthatja a játékot, nem pedig valami mellékküldetés egyedileg szkriptelt jellemzője. Egyrészt mindenhol jelen van, és nem lehet kikerülni, hogy szembesülj vele, másrészt viszont nem kell vele külön foglalkoznod, ha nem szeretnéd. Végigjátszhatod a játékot nélküle is. Ennek az az oka, hogy akkor is egy implicit döntést hozol, amikor figyelmen kívül hagyod, például folyamatosan minden jutalmat elfogadsz mindenért, és az összes kis értékű tárgyat is felszeded eladni a csaták után, nem törődve azzal, hogy ez növeli az inflációt és általában is ront a világ helyzetén, még ha csak csekély mértékben is.

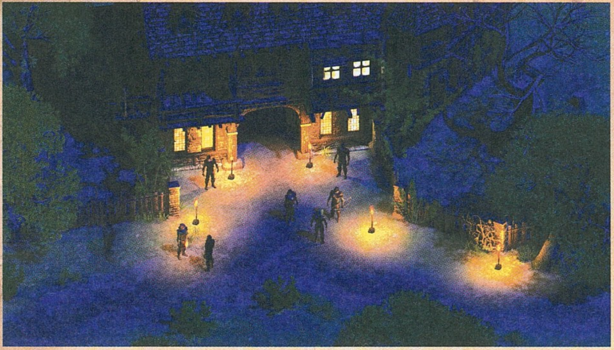
Érdekesen hangzik, hogy a kapzsiság-rendszer révén nem lehet tipikus jófiú/rosszfiú karaktert alakítani. Megfelelő döntésekkel van esély a káosz-szintet minimalizálni a világban?
Igen, a káosz fokozatos előrehaladása elég jól lassítható, ha nagylelkű vagy, és bölcs döntéseket hozol. Ez jelentheti akár a kapzsiság által megfertőzött véleményformálók (például papok, hadvezérek) jó útra térítését is, hiszen ők komoly javulást tudnak elérni. Viszont a káosz mindenképpen előrehalad, és ha korábban nem voltunk elég nagylelkűek, akkor egy adott szint után már nehéz befolyásolni.

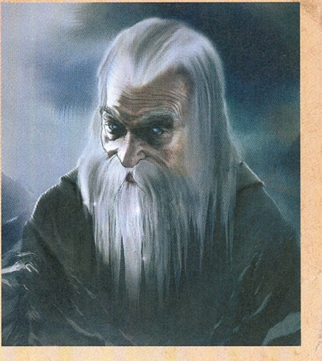
Ekkor az emberek megszállottsága, épelméjűsége is egyre romlik, nehézzé téve a párbeszédeket. Továbbá, például a templomoknak történő adományozás is csak addig működik, amíg a pénz tényleg a szegényekhez kerül, és nem a főpap kincsesládájában landol.











Van esélye a játékosnak átlátni a szitán, ha kapzsiságtól megszállott NPC-k próbálják átverni?
Természetesen. Az összetett, több elágazással és kimenetellel rendelkező párbeszédek fontos részét képezik a játéknak.

A kapzsiság kihat a csapatra is. Előfordulhat, hogy egy csapattárs a többiek ellen fordul, netán lelép?
Ez előfordulhat, de csak ritkán. Mivel a kalandorcsapat egy egységet alkot, ezért a játékos bátran megbízhat bennük. A csapaton belüli kisebb-nagyobb konfliktusok nem maradnak rejtve, így többnyire még van idő cselekedni, mielőtt túl késő lenne. A kapzsiság esetén viszont ez nem mindig mondható el, hiszen csendben fejti ki a hatását.

Yerengal világa és az egész lore a sajátotok. Hogyan kell elképzelni egy ilyen háttérvilág felépítésének folyamatát?
A kezdeti folyamatban sok ad-hoc elem volt, ilyenkor a világ még nem áll össze, de az alapok már látszódnak. Ezt követi egy többnyire szisztematikus kreatív folyamat, ahol a lehetséges ellentmondások feloldásra kerülnek, és a részletek kidolgozása is megtörténik úgy, ahogyan egy karácsonyfát feldíszítünk. Elengedhetetlen a játékfejlesztés azon alapelvének betartása, hogy a játékos az újdonságokat is valamennyire kötni tudja valamihez, amit már ismer.

A kapzsiság és az anyagi javak körül forgó történettel görbe tükröt kívántok tartani a mai kor emberének? Ihletül szolgáltak a fejlesztés során korunk tipikus társadalmi problémái?
Kétségtelen, hogy itt komoly áthallások lehetnek a fiktív és a valós világ jelenkora, illetve történelme között. Például a játék háttértörténetében a kapzsiságistennő, Zornilsa számára a túlélést jelenti a játék világát átszövő sötét terv, enélkül megszűnne létezni (ellentétben Rothgorral, aki a gonoszság halhatatlan főistene). Zornilsa számára létkérdés a status quo fenntartása, és ennek érdekében a legaljasabb módszerektől sem riad vissza. Erre akadnak példák a valós történelemben is. Végül azért leszögezném, hogy alapvetően egy fiktív játékról van szó, és a valósággal való bármely egyezés a véletlen műve. Mi egy olyan játékot szeretnénk csinálni, amit a játékosok élveznek és szeretnek.

Az Obsidiannak a Pillars of Eternity II esetében komoly kihívást okozott a kézzel rajzolt 2D-s hátterek, a 3D-s objektumok és a valós idejű effektek ötvözése. Ti szembesültök hasonló technikai nehézségekkel?
Ezek valós kihívások számunkra is. Ilyen például a helyes egyensúly megtalálása az egyedi, kézműves jelleg és a költségek elviselhető szinten tartása közt. Erre a pénzügyi tervekben kiemelten figyelni kellett. A technikai kihívásokat illetően az erős mérnöki hátterünknek gyakran hasznát vesszük.

Hányan dolgoztok jelenleg a játékon? A fejlesztés Bécsben vagy Budapesten zajlik?
A Kickstarter kampányoldalon öt fontos csapattagot emeltünk ki, mert a támogatók arcokat akarnak látni, érdekes információkkal. A teljes csapat jóval több főből áll, és számos külsős (távmunkában dolgozó, szerződéses) csapattagunk is van a világ több pontjáról. A fejlesztés Budapestre koncentrálódik, Bécsben főleg a marketing, a PR és a Kickstarter áll a működés fókuszában.

A tervezett megjelenés jövő augusztusa lesz. Mik azok a teendők, amelyek addig leginkább kitöltik majd az időtöket?
Egyrészt nagyon sok művészeti, grafikai elemet szeretnénk még megalkotni, ez látszik a Kickstarter kampányoldalon lévő költségbecslő diagramon is. Másrészt hátra van még a nagyon komoly optimalizáció és a játékegyensúly kialakítása is. Emellett pedig még persze sok tartalom, mellékküldetés is elkészítésre vár.

Várható teljes szinkron a játékban olvasható párbeszédekhez?
Nem tervezünk ilyet, hanem a Baldur's Gate-hez hasonlóan csak részleges voice acting lesz, egyrészt költségvetési okokból, másrészt azért, mert nem mindenki szereti a teljes szinkront. A legtöbben végigolvassák a beszélő aktuális szövegét, még azelőtt, hogy a teljes szinkron elhangzana.

A hazai játékosokat komolyan foglalkoztatja a magyar nyelv kérdése. Mekkora esélyt látsz arra, hogy a Black Geyser magyar lokalizációt kapjon majd a jövőben?
Mindenképpen szeretnénk magyar nyelven is kiadni a játékot, legfeljebb némi késéssel a nemzetközi megjelenéshez képest. Ilyenkor a fordítást már a játék bevételeiből lehet finanszírozni.

Ennek az az oka, hogy a befektetőink, akik kiegészítik a Kickstarteren összegyűlt összeget, csak korlátozott számú lokalizációt támogatnak. Fontos tudni, hogy egy ilyen összetettségű játékhoz egy profi fordítás nagyon drága bármely nyelvre, és mi nem engednénk meg soha, hogy éppen a magyar nyelvű fordítás gyengébb minőségű legyen. A fejlesztőknek sem ideje, sem képzettsége nincs lefordítani a játékot, hiába magyar a többségük. Ebben a kérdésben tehát a rajongóink türelmét kérjük.

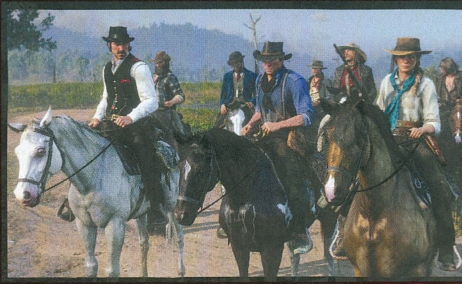
Terveztek a jövőben ebben az univerzumban játszódó további játékokat?
Ötletek vannak, de erről még túl korai beszélni. Itt pedig nemcsak a játék következő részére kell gondolni, hanem például egy kártyajátékra, társasjátékra is.

Köszönjük a lehetőséget, és sok sikert kívánunk a további munkához!

A JÓ, A ROSSZ ÉS A KONZOL

[ÍRTA CHOCHO] Nyolc évvel az előző rész megjelenése után ismét ellátogatunk a Rockstar Games vadnyugatára. Felejtsd el azonban a klasszikus westernfilmek elegáns romantikáját! Ez a nyugat zabolátlan, erőszakos, halálos és hatalmas, a GTA-sorozat fejlesztői pedig mindent megtesznek annak érdekében, hogy egy percre se érezzük nyeregben magunkat. De vajon mire számíthatunk a nyitott világú akciójátékok legújabb generációjának első képviselőjétől? Erre a kérdésre próbálunk választ adni ezen a hat oldalon.

A vadnyugat nem éppen békés hely, errefelé még az átlagos járókelők is kész arzenált cipelnek magukkal az esti utcákon.



A PC-s olvasók közül talán kevesen tudják, hogy a 2010-ben kizárólag Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra kiadott, első Red Dead Redemption már maga is folytatás volt: a 2004-es, PS2-re és Xboxra megjelent Red Dead Revolver utódjának szánta a Rockstar Games. És a sors pikantériája, hogy bár a 14 éves előd már elérhető PS4-re is, a hat évvel később megjelent legenda még most is csak előző generációs masinákra kapható – még úgy is, hogy az Xbox kompatibilitási programjának része a játék, de ez már egy másik történet, a lényegen pedig nem változtat: a Red Dead Redemption PC-re sosem jelent meg, és az ősszel érkező második rész nélkül hagynunk az idei év egyik legnagyobb játékát, amely, ha hihetünk az ígéreteknek, no meg a saját szemünknek, a műfaj királyaként ünnepelt stúdiócsoport eddigi legambiciózusabb próbálkozása lesz.

HETEN, MINT A GONOSZ MESTERLÖVÉSZEK

Ez persze nem azt jelenti, hogy a már ismert alapokat újra cserélik a csapatnál. A Red Dead Redemption 2 egy klasszikusan rockstaros játéknak tűnik, azaz kapunk egy minden eddiginél nagyobb játszóteret, rajta kismillió tennivalóval, no meg egy összetett, hosszú és kidolgozott történettel, amely a 2010-es epizód előzményének tűnik – noha a

A Rockstar Games állítása szerint ez lesz az eddigi legnagyobb játékuk, minden létező értelmezésben.

(innentől RDR 2) egyelőre szintén csak konzolokra lett bejelentve. Ennek ellenére a PC-s olvasóknak is azt javaslom, hogy ne lapozzanak azonnal tova, mert egyrészt a Rockstar már minden nagy játékát kiadja PC-re is, másrészt az első RDR-nek sajátos okokból kifolyólag nem készült átirata, erről egy mellékelt szövegdobozban részletesen is írunk. A magam részéről meg vagyok győződve róla, hogy az RDR 2 a GTA 5 példáját követve PC-re is meg fog jelenni, igaz, cirka egyéves késéssel, de annyi baj legyen! Ettől még nem lenne szabad szó Rockstarnál jobban szeretik a „csatlakoztatott" jelzőt. Bár valóban 1899-et írunk, azaz 12 évvel járunk az RDR eseményei előtt, a stúdió szerint nem John Marston eredettörténetét látjuk majd, hanem egy közös univerzum mítoszának az elmélyítéséről van inkább szó. Még a főszereplő sem Marston lesz, noha hagyomány a Red Dead-játékoknál, hogy az újabb részek más-más főszereplőket mutatnak be. Ezúttal Arthur Morgan bőrébe bújunk majd: ő a Van Der Linde-banda második embere, avagy az első részből ismert Dutch jobbkeze, akit a bandavezér még kölyökként fogadott maga mellé. Arthur végletekig hű a csapathoz, hite pedig akkor sem inog meg, mikor egy látszólag egyszerű bankrablás balul sül el, az addig sem szelíd csapatot pedig egész Amerika közellenségnek kiáltja ki. Egy megoldás van csupán: el kell menekülni az országból, ehhez azonban át kell vágni rajta, mindezt úgy, hogy a banda ne bukjon le a mindenhol őket kereső hatóságok előtt, és éhen se haljon, mert hát enni és inni még a legádázabb törvényen kívülieknek is muszáj. A több mint egy tucat főt számláló brigád nekiveselkedik a vadonnak, Arthur azonban idővel választás elé kerül: vagy a saját életét teszi rendbe, vagy a halálba lovagol, mindezt azokért a bajtársakért, akik pár koszos zöldhasúért még egymás anyját is eladnák.

Aki már játszott Rockstar-játékkal, tudja, hogy mindez csak a felvezetés, egyfajta alap, hogy a játékosnak legyen oka ide-oda barangolni a gigantikus játékvilágban, és kedve szerint megoldani az elé táruló feladatokat. Morgan teljesen új karakter a Red Dead-sorozatban, így nem fenyeget az a veszély, hogy a döntéseink és tetteink kihatással lesznek az első részben lefektetett kánonra. Mindemellett biztosít róla bennünket, hogy vidám végkifejletet nem igazán várhatunk, főleg, hogy a GTA-sorozattal szemben az RDR nem társadalomkritika, hanem kőkemény western, ráadásul az olaszos fajtából. Tudjátok, ezekben a történetekben nincsenek jófiúk, csak rosszak és még rosszabbak, a kalandok pedig szinte kizárólag az önzés és a túlélés körül forognak, melyek hogy, hogy nem, számtalanszor ugyanazt jelentik: a pénzt. Bár a Rockstar több részletet nem árult el a sztoriról, már most borítékolható, hogy a GTA-iskola szerint itt-ott lehetőségünk lesz döntéseket hozni a játék során, ezek pedig a befejezésre is kihatással lesznek majd.

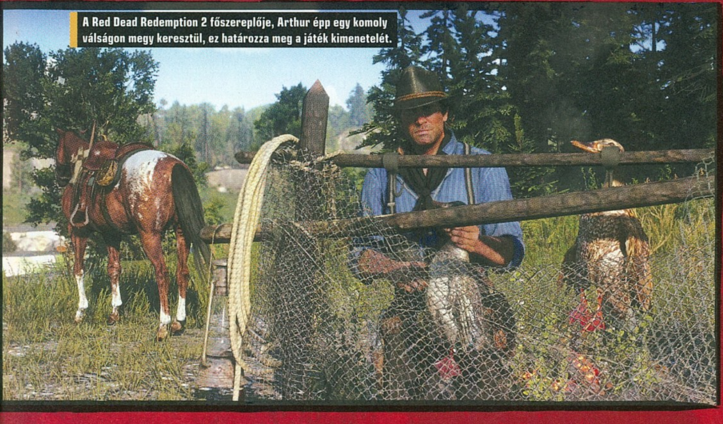
ADATOK

KIADÓ
Rockstar Games
FEJLESZTŐ
Rockstar Studios
MŰFAJ
akció
MEGJELENÉS
2018.10.26.

STÍLUSMINTA

Gun
2005 (ACTIVISION)

Red Dead Redemption
2010
(ROCKSTAR GAMES)



A Red Dead Redemption 2 főszereplője, Arthur épp egy komoly válságon megy keresztül, ez határozza meg a játék kimenetelét.

A tábor fontos hely lesz az RDR 2-ben, itt cserélhetünk eszmét a bajtársainkkal, vagy pihenhetjük ki az esti rablás fáradalmait.

Emellett tudjuk, hogy társaink nemcsak küldetéseket osztogató NPC-k lesznek, hanem a játékrendszer alapjait képezik, a történet nagy részében ugyanis velük együtt kell boldogulnunk, időről-időre letáborozva, hogy együnk, igyunk, eszmét cseréljünk velük, no meg minél jobban kiismerjük őket. Bill, Javier, Lenny, Micah, Sean, Pearson és a többiek ugyanis nem csak papírmasé figurák lesznek, hanem bizony kidolgozott személyiségek, saját küldetésszállal, háttértörténettel, amelyeket a Mass Effect-sorozat hűségküldetéseinek mintájára lehet majd feltérképezni. Minél jobb viszonyba kerülünk a bandatagokkal, annál lelkesebben harcolnak vagy halnak meg értünk, és persze a sztori alakulásában is szerepet játszik az irántunk érzett tiszteletük. Van azonban még egy szereplő, aki mindebbe durván bekavarhat: Sadie Adler, egy gyönyörű, szőke cowgirl, aki bizonyára Arthur szívét is megdobogtatja majd.

Mindez a játékmenet nyelvére lefordítva annyit tesz, hogy egyes küldetések elvállalásával bizonyos megbízásoktól elzárjuk magunkat, hiszen, teszem azt, ha Sadie-nek segítünk visszaterelni az elkóborolt lovakat ahelyett, hogy éppen Bill-lel tartanánk szarvasra vadászni, akkor bizony lehet, hogy a fiúk megorrolnak ránk – cserébe gyönyörködhetünk egy női mosolyban, ami még a legkeményebb banditát is képes megzabolázni. A helyzetet nehezíti, hogy Arthur a banda második embere, így bizonyos kötelezettségei vannak: bár a feladatok egy részét kiosztхatja, ezt-azt (pl. élelemszerzés, terepszemle stb.) mindenképp neki kell elintéznie – ha elhanyagolja a csapatát, a srácok úgy is életben maradnak, később viszont, mikor Arthur számítana rájuk, esélyes, hogy cserbenhagyják a tékozló fiút. A Rockstar szerint a döntések nemcsak a sztorira hatnak ki, hanem a világra is, így bár a játékmenet ismerős lesz a kiadó előző alkotásaiból (azaz elrobogunk A-pontba, megnézünk egy videót, felveszünk egy küldetést, majd irány B-pont, ahol végrehajtjuk azt), a cselekedeteink az eddigieknél jobban befolyásolják majd a vadnyugatot. Azt a nyugatot, ami témáját tekintve érettebb történetet mesél el, mint az előző rész: ott egyetlen bűnöző múltját fedezhettük fel, ezúttal viszont egy csapat kívülálló kerül főszerepbe, akik ugyan banditák, a maguk szemszögéből mégis inkább lázadók, akik nem szeretnék, hogy öreg, hatalmas, pénzes emberek döntsék el Amerika, ezzel együtt pedig az ő jövőjüket. A magam részéről összetett kérdések boncolgatására számítok, remélem, a szatirikus él elhagyása segíti majd az írókat abban, hogy hitelesen ábrázolják majd ezeket a sokdimenziós törvényen kívülieket.

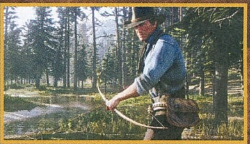
NEW HANNOVERBEN JÁRT AZ ÖRDÖG

A Rockstarról tudni kell, hogy csak akkor jönnek ki friss játékkal, ha valami ténylegesen újat tudnak hozzáadni a korábbi megoldásaikhoz. Ezt egyébként kevés csapat mondhatja el magáról, és hát a Rockstar sem mindig tesz jó lóra, elég csak a GTA 4 szürke Liberty City-jére és széthulló narratívájára gondolni. Azt mi sem tudjuk, hogy

Tennivalók a vadnyugaton

VADÁSZAT

A Red Dead Redemption 2 egyik legfontosabb eleme a túlélés, amihez bizony élelmet kell szerezni – ennek elsődleges módja a vadon élő állatok vadászata. Ez viszont nem úgy megy, ahogy a legtöbb ilyen játékban: Arthur először leköveti a vadat, majd megsebesíti, aztán megkeresi az először futásnak eredő, majd valahol összeeső állatot. A helyszínen aztán megnyúzza a tetemet, a húst pedig szeletenként fejti le a csontokról, ahogy a valóságban is szokás. Nagyobb állat esetén ez több időbe telik, az is lehet, hogy elkél a táborlakók segítsége. De vigyázat: a hús megromlik, szóval sietni kell a feldolgozással! A játékban a kraftolásnak is nagy szerep jut, a bőrből pl. ruhákat készíthetünk, de el is adhatjuk a zsákmányt.



RABLÁS

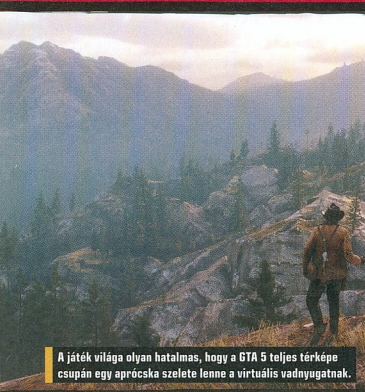
A vadnyugat tele van kirablásra váró bankokkal, vonatokkal, postakocsikkal, vagy épp az utcán császkáló szerencsétlenekkel. Ezek a rablások persze a célponttól függően lehetnek elképesztően egyszerűek (odamész a mókushoz, rákiáltasz, hogy „Kezeket fel!”, és már adja is az értékeit), vagy roppantmód bonyolultak is (egy vonat kirablásához már napokkal előre egyeztetni kell a táborban a többiekkel). Egy a lényeg: a siker, no meg a zsákmány igazságos (?) elosztása. A Rockstar szeretné, ha a játékosok nem tudnák megkülönböztetni a történetben sarkalatos akciókat a csak úgy bevállalható melóktól, bár szerintünk ez nem lesz könnyű, mert a felvezetéshez szükséges videók el fogják árulni, melyik rajtaütés mennyire hangsúlyos.

LAZULÁS

A bandatagok a táborban nemcsak a melókat tárgyalják ki, hanem baráti kötelékeket is kötnek. Itt lesz lehetőségünk kitérni a múltjukra, felvenni a személyes küldetéseiket, vagy akár játszani velük, mondjuk pókerezni. De akárcsak az esti rutinjukat is megfigyelhetjük: a játék sokféle viselkedési formát tartalmaz majd, ezeket véletlenszerűen váltogatja, így lesz, hogy az egyik emberünk épp iszik, egy másik énekel, van, aki meg maga alatt van, és csak mi segíthetünk rajta – a lényeg, hogy az esti táborozás maradandó élmény legyen, amely a játékmenetre is kihatással lesz. A lehetőségek száma nyilván véges lesz, de ha már az első száz éjszaka megadja a valóság illúzióját is, olyat kapunk a programtól, amilyet eddig egyik rokon cím sem mutatott.

FELFEDEZÉS

Bár az RDR 2 egy csapat kirekesztett ember életéről szól, azért bőven lesznek alkalmak, amikor csak mi és a lovunk uraljuk a képernyőt. Ekkor lép be a képbe a korlátlan felfedezés ígérete: mivel a terep hatalmas, számtalan városra bukkanhatunk, ahol mellékküldetések garmadája vár Arthurra. Ráadásul a Rockstar azt mondta, a játékos cselekedetei a teljes világra kihatnak, így ha például sok jót teszünk, az emberek boldogan köszöntenek majd bennünket, míg ha a környéken öldöklünk, félve elhúzódnak, vagy csak simán pisztolyt rántanak a közeledésünkre. Bár ez némileg ellentmond az alapsztorinak (ugye mi vagyunk Amerikai legkeresettebb banditái), egyben új lehetőségeket nyit meg, hiszen a helyi seriff sem vágna dutyiba és adna át a törvényszolgáknak egy áldott jótevőt.



A játék világa olyan hatalmas, hogy a GTA 5 teljes térképe csupán egy aprócska szelete lenne a virtuális vadnyugatnak.

Hol van az első Red Dead Redemption PC-s változata?

A cikk elején említjük, hogy az első RDR sosem jött ki PC-re, sőt újabb konzolokra sem. Ennek oka nem a Rockstar önzősége, hanem az a tény, hogy a játék előző generációs RAGE-motorja roppant kényes kód, amit szinte lehetetlen normálisan portolni. Jelen helyzetben egy PC-s, PS4-es vagy Xbox One-os RDR a játék mondhatni újraépítését követelné meg, ennyire sok erőforrás pedig még a Rockstarnak sem áll a rendelkezésére. Jó hír ugyanakkor, hogy akik rendelkeznek Xbox One X-szel, egy foltnak hála akár natív 4K-ban is élvezhetik a mai napig jól kinéző első rész Xbox 360-as változatát.

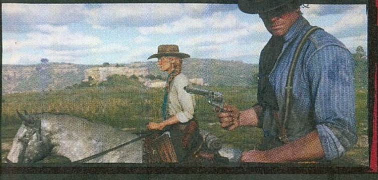
az RDR 2 ezen a téren tud-e újat mutatni (főleg nem a GTA 5 több játszható szereplője után), az alig néhány szerencsés újságíró számára tartott májusi bemutató viszont meggyőzőnek tűnik – már ami a világ sokszínűségét és az arra való hatásunkat illeti. A rövid demó során egy New Hannover nevű városkát mutatott be a Rockstar, ami azon túl, hogy jól hozta a poros vadnyugati falvak minden jellegzetességét, egész látványos vidékkel is rendelkezett. Volt ott folyó, hegyek, erdők, mezők – az ember el tudja hinni, hogy tényleg így festett egy korabeli amerikai város, és ezt elsősorban nem a látványra értem, hanem az elhelyezkedésére, a puszta léte által elmesélt történetre. Amint elbarangolunk valahová az RDR 2-ben, egyértelmű lesz, hogy miért van ott az adott település. Az ok lehet legelő, víz, fa vagy valami egyéb természetes nyersanyag; a lényeg, hogy az utolsó malomra se lehessen rámondani játék közben, hogy csak azért áll ott, mert a pályatervezőnek éppen olyan kedve volt.

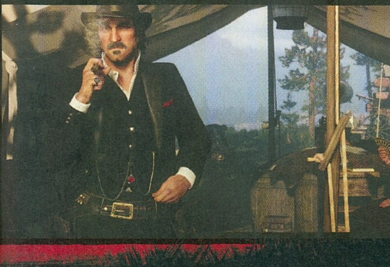
Ha már város: nagyon nem mindegy, miként közelítünk a lakosokhoz! A sztori szerint ugye Arthur és barátai köztörvényes bűnözők, akiktől mindenki tart, és hát nem jó ötlet felhívni magukra a figyelmet. Ennek ellenére akár pisztollyal a kézben is be lehet sétálni a főutcára, ekkor viszont mindenki elkerül bennünket, mert tudják, hogy balhés fickók vagyunk. Szóba elegyedhetünk velük ugyan, de gyanakvók lesznek, és nem is osztanak meg velünk annyi információt, mintha teszem azt a tokban tarjuk a fegyvert, és hangos „Howdy!"-val köszöntve kérdezzük meg, merre van a bank („Neeeem, véletlenül sem kirabolni

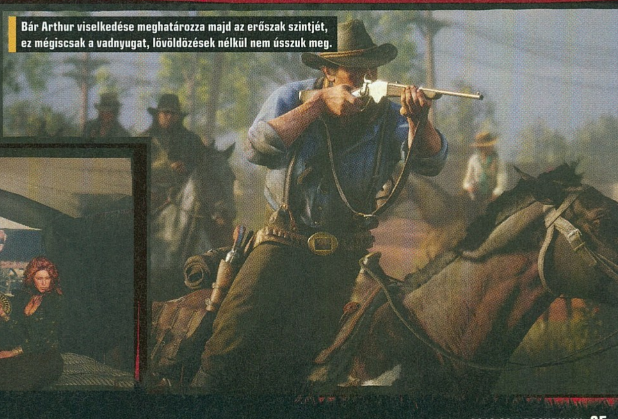
Bár lesz többjátékos mód is, a Red Dead Redemption 2 egy ízig-vérig történetorientált akciójáték lesz, több száz óra játékidővel.

szeretnénk, ugyan, kérem!"). A járókelők viselkedése egyébként nemcsak a mozgásukból vagy a hangos megjegyzéseikből lesz majd egyértelmű, hanem az arcukról is le lehet olvasni, mit gondolnak – valahogy úgy, ahogy annak idején az L.A. Noire esetében. Szóval, ha a sarki prostituált undorodva fintorog az arcunkba, talán nem kell egyből lekurváznunk. A kommunikáció egyébként is fontos lesz, tehát ha elsétálunk valaki mellett, a kontroller gombjaival köszönthetjük, megijeszthetjük, vagy akár azonnal ki is rabolhatjuk az illetőt – ezek az opciók pedig a hírnevünknek megfelelően a későbbi előmenetelünk tükrében még tovább finomodhatnak.

Ilyesmit láttunk már más játékokban, az RDR 2-nek viszont jellegéből adódóan is jól áll ez a fajta RPG-s megközelítés, nem beszélve arról, hogy az open world küldetésmechanikák miatt a játékmenetet is befolyásolja a játékos viselkedése. Ha agresszív vagy, akkor erőszakkal kell megoldanod a feladatokat, amennyiben viszont inkább ravaszkodsz, úgy akár egy pisztolylövés nélkül is megszerezheted, amire vágysz – na, jó, ez talán túlzás, a vadnyugaton nagyon ritka volt a valóban békés megoldás, de legalább nem leszel tömeggyilkos, az is valami. A küldetésekkel kapcsolatban egyébként meg kell jegyezni, hogy a fejlesztők szeretnék elmosni a fő- és mellékfeladatok közti határt. Ilyesmit nemrég a Kingdom Come: Deliverance-ben láthattunk, ott is főleg a napló adta tudtunkra, hogy amit teszünk, az éppen mennyire fontos a sztori szempontjából – nos, ez eddig távol állt a Rockstartól. Az újfajta megközelítés oka, hogy a stúdió szeretné minél életszerűbbé tenni az RDR 2 világát. Erre részben a komolyabb sztori miatt van szükség (egy GTA-nál ugye nem ez a helyzet), másrészt pedig, mert a legtöbb open world játék rég elleste a Rockstar húzásait, kellenek hát az új trükkök, elvégre a király csak így tud a trónján maradni. Érdekes megközelítés továbbá, hogy a Rockstar filozófiája szerint a küldetések látványos felosztása már csak azért sem állja meg a helyét egy ilyen program esetében, mert banditákat alakítunk, akik akkor is bűnöző életmódot folytatnak, ha nem életük nagy kalandjába keverednek bele éppen. Egyszerűen így élnek, ezt teszik és kész – ennek megfelelően







Bár Arthur viselkedése meghatározza majd az erőszak szintjét, ez mégiscsak a vadnyugat, lövöldözések nélkül nem ússzuk meg.

A játék világa nemcsak nagy lesz, hanem kellően változatos is, a képen látható prériken túl hegyekre és erdőkre is számítunk.

pedig a bankrablás, a vonatrablás és a gyilkosság is a mindennapjaik része. Ezek a tevékenységek természetesen a játékba is bekerülnek, lévén az RDR 2 legfontosabb része a csapat túlélésének biztosítása lesz. Kell szerezni élelmet, pénzt, néha orvost, azaz a játékidő jelentős részében a puszta létünk fenntartásával foglalkozunk majd. Bár ez a túlélős műfaj aranykorában kissé riasztónak hat, az arányok nyilván a játékos szándékán múlnak, ugyanakkor a Rockstar szerint ezúttal a lelkünket is próbára fogják tenni a feladatok. Jó példa erre a lovunk! Az RDR-ben a ló egy jármű volt, amit ha elhagytunk, akár a pálya másik végéről is füttyenthettünk neki, hogy azonnal megjelenjen. Ezt máig így csinálja a legtöbb játék, elég csak a Skyrimet vagy a már emlegetetett Kingdom Come-ot felhozni. Nos, az RDR 2-ben a paci nem csak tárgy lesz, hanem egy társ, egy állat, akivel személyes viszonyt kell kialakítanunk. Minél tovább lesz velünk, annál jobban a szívünkhöz nő, és ezzel együtt engedelmesebb, hatékonyabb lesz. Egy folyón való átkelés például eleinte nem fog menni az újonc csődörrel, de később, sok közös kaland után a ló azzal hálálja meg a törődést, hogy a saját testi épségével nem törődve keresztülgázol a tomboló habokon. És mielőtt azt gondolnátok, hogy mindennek nincs tétje, hiszen az állat úgyis halhatatlan, elárulom, hogy nem az. Sőt, ha elpusztul, ugyanaz a ló többé nem tér vissza, keríthetünk újat, akivel ismét ki kell alakítanunk a jó viszonyt. Ez a fajta kötődés lesz tehát a túlélés valódi záloga, a ló pedig csak egy példa rá: ugyanennyire fontos lesz majd a bandánkkal ápolt viszony, vagy akár a ruházatunk, aminek egyes részeit ugyanúgy elveszíthetjük, ahogy a hátasunkat vagy a barátainkat. Elhagytad a kalapod? Ez van cowboy, máskor jobban vigyázz rá! A táborozás egyébként ennek a kötődésnek a kialakítására szolgál majd: itt mindig beszélgethetünk a többiekkel, megnézhetjük, ki mit csinál éppen, kártyázhatunk velük, vagy akár jól be is rúghatunk, hogy egy könnyed bunyó legyen az este végeredménye, de akár a különböző rajtaütéseket is megtervezhetjük – csak rajtunk áll, mit teszünk, a Rockstar érzelmi hullámvasútján viszont minden döntés egy újabb bukkanót jelent majd.

„WELL THEN, GUNSLINGER"

Persze attól nem kell félni, hogy az RDR 2 egy Detroithoz hasonló lelki sokk lesz, ez ugyanis még mindig egy akciójáték, és hát ez az a terület, ahol a Rockstarnak a legtöbb tapasztalata van. Ezzel pedig élnek is, méghozzá több forráshoz nyúlva: míg a kamerakezelés az első RDR-ből tér vissza, addig a célzás a GTA 5-ből lesz ismerős, az időlassítás és a látványos gyilkosságokat közeliben mutató kamera pedig a Max Payne 3-at idézi. Utóbbi játékból származik a fegyverválasztási rendszer is, azaz kapunk egy köralakú menüt, benne korlátozott mennyiségű

Ha kell egy csapat...

A Red Dead Redemption 2-ben sok visszatérő szereplővel futhatunk majd össze, de a csapat tagjai jórészt új arcok lesznek. Eddig összesen tizennégy tagot erősített meg a Rockstar Games, mindegyikükre azonban nem térhetünk ki, egyrészt mert nincs hely, másrészt mert van, akiről alig tudunk valamit. A fontosabb szereplőket azonban már leleplezték, ők volnának a legveszedelmesebb lókötők!

JOHN MARSTON

John Marston az első Red Dead Redemption főszereplője volt, itt viszont még fiatal bandita. A 26 éves Johnnak mindent Dutch tanított meg, kezdve az olvasástól a lövésen át egészen a túlélésig. John arcán a vágások ekkor még frissek.

DUTCH VAN DER LINDE

Dutch, az első RDR ügyeletes rosszfiúja, ezúttal amolyan apafiguraként szerepel. Ő a banda feje és alapítója, sőt, a srácok tanítómestere is, egy igazi forradalmár. Talán az is kiderül, hol csúszott félre a karakter.

BILL WILLIAMSON

Egy újabb RDR-es rosszfiú, ezúttal a mi oldalunkon. Megbízhatatlan, agresszív figura, aki egykor katonaként szolgált, majd Dutch őrülete őt is magával rántotta a sötétségbe. Hogy ez pontosan hogyan történt, a RDR 2-ben derülhet ki.

SADIE ADLER

A szép, szőke hölgy maga is törvényen kívüli, ám ezenkívül nem sokat tudni róla. Az biztos, hogy Arthurhoz nagyon közel áll, hősünk miatta (is) megy át azon az egzisztenciális válságon, amelyre az egész játék története épül.

HOSEA MATTHEWS

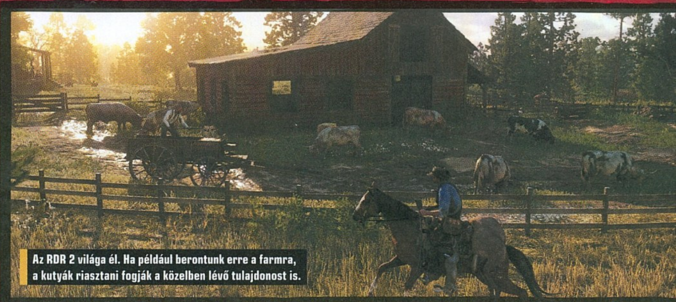
Hosea Dutch egyik legrégebbi barátja, még az 1870-es években találkoztak, amikor egymást próbálták meg kirabolni. Ő volt a banda első tagja, és az egyik legidősebb a csapatban, amolyan első tiszt, noha Dutch Arthurban még Hoseanál is jobban megbízik.

CHARLES SMITH

Charles a csapat egyetlen őslakos tagja. Bár a játék során nem lesz alkalmunk összeakasztani a bajuszunkat az indiánokkal, sőt találkozni sem fogunk velük, Charles múltjáról minden bizonnyal azért leránthatjuk a leplet.

Kik készítik ezt?

A Red Dead Redemptiont a Rockstar San Diego készítette el, a második rész viszont már a Rockstar Studios logó alatt készül, immár nyolc éve. A cég vezetősége ugyanis úgy döntött, ekkora léptékű fejlesztéshez mindenkire szükség lesz, így az összes Rockstar-csapat ezen a játék dologik, ilyen vagy olyan formában. Ez utoljára a Max Payne 3 esetében volt így, még a GTA 5-höz sem kellett mindenki.


Az RDR 2 világa él. Ha például berontunk erre a farmra, a kutyák riasztani fogják a közelben lévő tulajdonost is.

A PC-s változatot még nem jelentették be, a Rockstar Games azonban saját bevallása szerint is őszintén rajong a platformért.

szerszámmal és lőszerrel – egyszerre sosem lehet nálunk annyi holmi, amit egy valódi ember nem bír el, fő a hitelesség! Illetve van itt még egy beleélést fokozó elem, amit a Max Payne 3-ból vett át a Rockstar: a küldetéseket megelőző és befejező videók nem különálló felvételek, hanem a játékmenet részei, azaz sosem fog megakadni a kaland, hanem csak néha kameraszöget vált. A csapat szándéka tehát egy olyan történet bemutatása, ami sok-sok játékórán át mondhatni sosem szakad meg, valahogy úgy, ahogy a PS4-es God of Warban láttuk – igaz, itt azért lesznek vágások.

A NYUGAT ESSZENCIÁJA

A nyitott világú akciójátékok valódi főszereplője persze soha nem a játékos által vezérelt karakter, hanem maga a pálya, amely az RDR 2 esetében tényleg gigantikus lesz. Bár a Rockstar nem mondott valós méreteket, csak annyit, hogy a térkép „hatalmas", egy korábbi szivárgáskor már láthattuk a játék helyszínét, amelyet egy forrás azóta külön is megerősített. Eszerint a pálya olyan óriási, amilyenre még nem volt példa open world játékban, a jelenlegi király Just Cause 3 is csak köszönni tud neki. Összevetésképpen: az RDR 2-be beillesztették a Mafia 3 saját térképét, amolyan easter egg gyanánt, így a mocsár és a korai New Bordeaux is bejárhatók lesznek a játékban. A GTA 5 térképével azonos méretű Mafia 3 világa azonban eltörpül az RDR 2 teljes területe mellett, annak csupán egy apró szeletét teszi ki, ami olyan jelentéktelen, hogy akár még a fő sztoriból is simán kimaradhat. A Rockstar szerint mindezt csurig töltik tartalommal, a változatosságra pedig nem lesz panasz, hiszen városok, falvak, erdők, hegyek, mocsarak és tavak egyaránt szerepelnek majd a játékban. Bár hasonló ígéreteket évente hallunk legalább egy nagy cím fejlesztőcsapatától, a Rockstart nem szokás hazugságon kapni, mivel pedig az RDR 2 bevallottan 8 éve készül (egész konkrétan 2010 nyarán kezdődtek a munkálatok, rögtön az első rész megjelenése után), volt ideje hát a stúdiónak, hogy felépítse és kidolgozza a vadnyugat eddigi leggrandiózusabb virtuális mását.

Ez a világ egyébként technológiai szempontból is lenyűgözőnek mondható. A fények és árnyak játéka, a textúrák, a karaktermodellek, mind-mind nagyon jól néznek ki, és bár annyira nem döbbenetesen részletesek, mint néhány más AAA-játékban, azért itt egy valóban hatalmas világot kell megmozdítania a konzoloknak, valós időben, töltögetés nélkül. A bemutatót egy elsőgenerációs PS4-en tartotta a Rockstar, arról pedig nem esett szó, hogy a játék támogatja-e majd az Xbox One X és a PS4 Pro extra erőforrásait, egy szivárgás szerint azonban az RDR 2 a PS Store Próhoz igazított termékei között szerepel majd, szóval valami pluszra azért lehet számítani. Apró érdekesség, hogy a legfrissebb trailer forrásfájlja is 1080p-s, azaz még csak véletlenül sem 4K-ban vették fel – esélyes, hogy az a felbontás ennél a játéknál nem lesz elérhető.

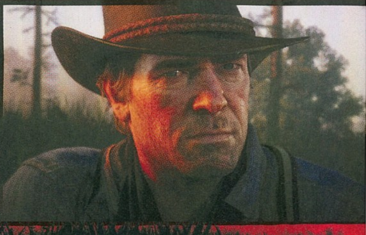
TÖRVÉNYEN KÍVÜL

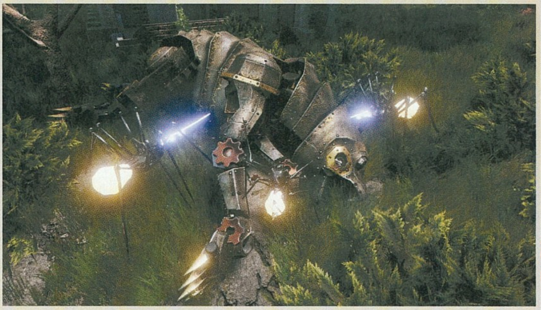
A Red Dead Redemption 2 tehát olyannak tűnik, mintha az első részt valóban a négyzetre emelnék, azaz nagyobb, tartalmasabb, összetettebb játék várható, mely azonban ismerősen működik majd, így a Rockstar-sorozatok rajongói szinte azonnal

fejest tudnak majd ugrani bele. Bár az október végi megjelenés még odébb van, már most nagyon sok információ áll a rendelkezésünkre, és mikor e sorokat írom, az E3-at még le sem bonyolították. Így például a többjátékos módot illetően rengeteg kérdés maradt nyitva, hiszen egyelőre csak annyit tudunk, hogy lesz ilyen – a magam részéről egy GTA Online-szerű rendszerre számítok, de ezt bizonyára tényleg csak az E3-on tudjuk meg.

Ennél is égetőbb kérdés viszont a cikk elején említett PC-s megjelenés. A PC Guru csapata szentül hiszi, hogy jövő ilyenkor már befut a számítógépes változat, de az még fájóan messze van. Vigasztaljon a tudat, hogy amennyiben befut a PC-s Red Dead Redemption 2, az lesz a létező legszebb open world játék a világon, és ismerve a csapat platformhoz való hozzáállását, egy rakás különleges funkcióval kedveskednek majd. Addig is fel lehet nyergelni a lovat és tenni pár kört a hátsó kertben – vagy, ha nincs jobb hely, hát Skyrimben.

Bár a Rockstar célja a maximális immerzió, azért a képen is látható western giccs elengedhetetlen része lesz a sztorinak.





ÍGY NEVELD A SÁRKÁNYODAT

DARCO - Reign of Elements

[ÍRTA **POZANDR**] Túlélőjátékokkal Dunát lehetne rekeszteni a Steamen. Az elmúlt évek legnépszerűbb műfajában jó, közepes és rossz minőségű alkotásokat is kipróbálhattak már a játékosok. A TP-Studios május elején bemutatkozott műve, a DARCO – Reign of Elements egyelőre az utóbbi kategóriákban versenyez.

A TP-Studios egy pici német műhely, amelynek tagjai februárban indították gyűjtést a Kickstarteren, hogy tető alá hozzák első játékukat, egy steampunk környezetben játszódó túlélőprogramot. A kitűzött összeg nem volt hatalmas: 20 ezer eurót akartak összeszedni a startra, de ennek kevesebb, mint a fele jött össze. A Drezdában dolgozó srácok a langyos fogadtatás ellenére sem adták fel, és május elején élesítették Steamen a DARCO – Reign of Elements című programot, aminek bár vannak ígéretes aspektusai, jelenleg túlságosan üres ahhoz, hogy igazán élvezni lehessen.

ÓCEÁNOK FÖLÖTT, ÓRIÁSHAJÓN

A történet szerint az emberiséget katasztrófa sújtotta, aminek következtében az egész bolygón egy hatalmas, egybefüggő óceán alakult ki. A tudósoknak azonban lehetőségük volt felkészülni, a technológiai haladást felhasználva hatalmas, lebegő hajókat építettek, amin az emberek élhettek, egészen addig, amíg sárkányok nem támadták meg a menedékeket. A sárkányháború megtizedelte az emberiséget, amely mechanikus állatok segítségével próbálta megnyerni a küzdelmet. Ez végül nem sikerült, csak néhány harcos maradt életben, azonban az állatok további készültek az elhagyatott üzemekben. Felügyelet híján viszont ezek teljesen elvadultak, és az emberiség segítőiből azok ellenségei lettek. A feladat adott: egy hajó fedélzetén, majdnem egyedül kell megküzdeni a természettel, az éhezéssel, a mechanikus fenevadakkal, és előbb-utóbb azokkal a sárkányokkal is, amik az emberiség vesztét okozták.

BÉBI, BÉBI, ÚÚÚÚ...

Hogy mit jelent a majdnem egyedül? Azt, hogy egy bébi sárkány is velünk tart a nagy kaland során, akit több dologra is lehet utasítani. Első pillantásra a környezet remekül fest, a hajók kiterjedése hatalmas (hét négyzetkilométer területű az első jármű), itt bizony gyalogolni kell, ha az ember fel akarja fedezni a helyszínt. Hatalmas, nyílt vidékek, folyók, erdős területek, égbe nyúló épületek – ezek között kell harcolni, fejlődni, nemcsak nekünk, de sárkányunknak is. A fejlődéshez persze a szokásos dolgokat kell végezni: alapanyagokat gyűjteni, tanulni, harcolni, és persze nem meghalni a kiszáradástól. Sajnos egyelőre nem lehet túl sok mindent összeszedni: van fa, rost, néhány fajta növény, kő, fém és szeméttörmelék – ezeket sárkánytársunk is összegyűjtheti, ha ezt parancsba adjuk neki. Majd a begyűjtött anyagokból kell mindent létrehozni, ami a túléléshez szükséges: tűzgyújtó helyet, kötelet, ruhát, fejszét, menedéket és kismillió egyéb dolgot. Ezt pedig egy egészen kiváló képességfa szolgálja ki: kategóriákra bontva lehet megtanulni a leckét, mindennek pontosan meg van határozva az előfeltétele. Az építészet, a kovácsmunka, az alkímia, vagy a szabás-varrás csak néhány lehetőség a sok közül. Az pedig kifejezetten örvendetes dolog, hogy a TP-Studiosnál az alkotók úgy döntöttek, hogy nem a megszokott környezetbe helyezik a játékot: nem zombikat vagy mutáns

ADATOK

KIADÓ **TP-Studios**

FEJLESZTŐ **TP-Studios**

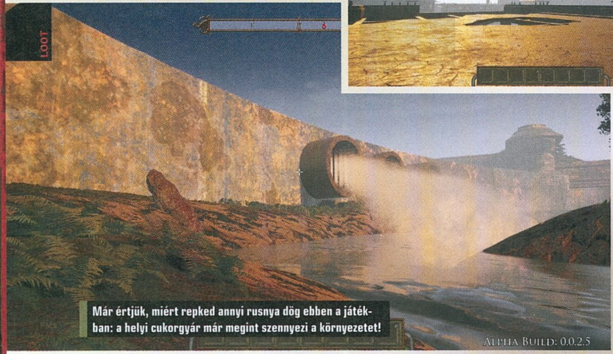
MŰFAJ **túlélőjáték, MMO**

MEGJELENÉS **2018.05.04.**

STÍLUSMINTA

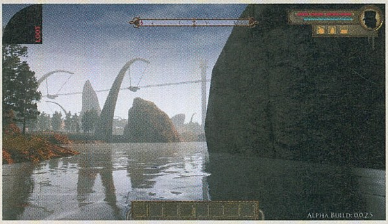
Steam Hammer 2017 (BIG WAY)

ARK: Survival Evolved 2017 (STUDIO WILDCARD)



Már értjük, miért repked annyi rusnya dög ebben a játékban: a helyi cukorgyár már megint szennyezi a környezetet!

Mindjárt kiderül, hogy Tibi tűz- vagy Miki jégsárkánya hatékonyabb kisállat, ha az ember horgászni szeretne.



Kikérjük magunknak a fejlesztők nevében, ez nem plágium! Az Így neveld a sárkányodat 2-ben féllábú volt a főhős, és nem félkarú!

állatokat szerepeltetnek legyőzendő ellenfélként, hanem ezeket a fémből készült gépeket. Sajnos viszont ennyiben ki is merülnek a DARCO erősségei, minden más területen csak közepesen, vagy még annál is gyengébben teljesít a TP-Studios játéka.

Az első probléma, hogy jelenleg hihetetlenül szegényes a játék. Egy hajó fedélzetét lehet csak felfedezni, és bár az előbb azt olvashattátok, hogy a környezet remekül fest, rögtön megváltozik a kép, amint belépünk egy épületbe. Üres szintek, sehol egy tereptárgy, egy díszítő elem, vagy bármi más. A terület nagysága hozza magával a következő gondot: hosszú perceket kell gyalogolni ahhoz, hogy bármivel is összefussunk. Élőlények egyelőre nincsenek, az égen néha feltűnik egy-egy madár, a vizekben lehet látni egy-egy halat, és ennyi. Mechanikus állat viszont bőven van, amik ellen az első fegyver elkészítéséig nem túl könnyű védekezni, tekintve, hogy csak a robotikus karunkkal püfölhetjük őket. Az állatok mind-mind nagyszerűen néznek ki, általánosságban könnyen le lehet győzni őket, persze a kihívás változó (különösen a repülő baglyok idegesítőek), ugyanakkor fémes, csattogó-kerepelő hanggal rendelkeznek. Ennek célja az lenne, hogy könnyedén beazonosíthatók legyenek az ellenfelek, de ha sokan vannak a közelben, annyira zavaróvá válik a lárma, amin csak a hang teljes némítása segít, de ezt nem lehet csak az ellenfelekre vonatkoztatva megtenni. Egy bug miatt pedig minden állat támadólag lép fel, ha a közelébe kerülünk.

A harc az első órában még jó móka, ahogy a gyűjtögetés is, de utána már elveszik a varázs, mert ezeken kívül nincs mit tenni a program világában. A szerverek konganak az ürességtől, emiatt csökkentette az árat a TP-Studios alig több, mint két héttel az Early Access premier után. Ez pedig azért valljuk be, nem túl jó jel a jövőre nézve.

Egy világ alkotói

A TP-Studios egy friss gárda, amely 2016-ban kezdte a DARCO – Reign of Elements fejlesztését. A csapat összesen 14 főből áll, de a játékon csak egy részük dolgozik főállásban. A többiek szabadidejükben vagy hobbiból más munka mellett vesznek részt a program hegesztésében. Első körben a streamereknek küldték ki a DARCO-t, hogy teszteljék, megnézzék azt, és elhintsék a hírét a játékosok közt. Ha ezt sikerül megtenni, akkor a TP-Studios megpróbálkozik egy második Kickstarter-kampánnyal is. Az első nem mozgatott meg sok embert: összesen 211 ember támogatta a játékot, és csupán húsz hozzászólást kapott a kampány az egy hónapos időszaka alatt.

ELFELEDETT TECHNOLÓGIA

A játékot az Unreal Engine 4 motor hajtja meg, azonban az optimalizációja nem a legjobb. A DARCO minimum gépigénye egy négymagos Intel i5 proci, 8 GB RAM és egy 2 GB-os videokártya, míg az ajánlott gépigénye ennél jóval magasabb: i7-es CPU, 16 GB RAM és 4 GB VRAM. Ennek ellenére még a 32 giga RAM-mal és az 1070-es Geforce-szal szerelt gépen is el-el kezdett a program szaggatni, akadozni, de nem ám Full HD felbontáson! A játék jelenlegi állapotában ezenkívül is számos technikai hibától szenved, ami a korai fejlesztési build számlájára írható, ugyanakkor ez nem vigasztalja azokat, akik majdnem 25 euróért megvették a programot, majd nem sokkal később látták az árcsökkentést. Hogy milyen hibák fordulhatnak elő? Például a játékbeli menükben az egér eltűnése, a karakter beragadása egy bizonyos helyen, amin csak a programból való kilépés segíthet. És bár a sárkányunknak mindig mellettünk kellene lennie, sokszor ez sem valósul meg, mert megakad egy tereptárgyban, vagy éppen úgy dönt, hogy most inkább körbe-körbe repked. Ezekkel a gondokkal a fejlesztők is tisztában vannak, akik igyekeznek a bejelentett hibákat gyorsan javítani, a Discordon aktív beszélgetés zajlik, egy-egy alkotó mindig fent van (nagy pirospont!), hogy válaszoljon a felmerülő kérdésekre. Szerencsére olyan súlyos hiba nem fordult elő, ami a játékot összeomlasztotta volna, de a fent említett dolgok ennek ellenére is éppen elég zavaróak ahhoz, hogy elvegyék az ember kedvét a steampunk túléléstől.

> Újabb ambiciózus Early Access-cím, amit túlságosan is korán töltöttek fel a Steam áruházába. Ráértek volna vele.

A JÖVŐ ÚTJA

Négy hét telt el az immáron 21 eurós (kábé 6700 forintos) játék premierje óta, de már sokat változott a DARCO az eredeti állapotához képest. A fejlesztők 2019 végére akarják befejezni a programot, a tervek megvannak, de még rengeteg feladat áll előttük. Szeretnének szóló módot hozzáadni a játékhoz, dedikált szervereket, még több hajót, még több szörnyet, egyedileg alakítható karaktereket, küldetésrendszert, egy naplót, ami tartalmazza a felfedezett dolgokról szóló információkat, szövetségi rendszerést és így tovább. Ezekre pedig szüksége is van ennek a produkciónak, de elsősorban játékosok kellenek, akik élettel töltenék meg a hajót. Ha a tartalom bővítve lesz, és a játékosok felfedezik a DARCO világát, akkor remek programmá válhat a Reign of Elements, de jelenlegi állapotában nem ajánlható tiszta lelkiismerettel a TP-Studios programja, különösen nem a kért árért.

IRÁNY A SZABAD VILÁG!

Shoppe Keep 2

[IRTA **DREAMER**] Annak ellenére, hogy a Shoppe Keep első része nem jelent meg túl régen, mégis nyugodtan mondhattuk, hogy „nem ártana neki egy folytatás, ami befoltozza az eredeti sebeit”. A Strange Fire pedig úgy döntött, hogy alapjaitól építi újra a játékot, és ekképpen indult útjára a Shoppe Keep 2.

A Shoppe Keep első része 2016-ban jelent meg, és annak dacára, hogy egy elég kezdetleges szoftverről beszélünk, kellően sokaknak tetszett ahhoz, hogy folytatást kapjon. Egy fiktív középkorban játszódó, stilizált szimulációs játékról beszélünk, melynek egyedi humora és a maga módján sajátos látványvilága adott egy kellemes ízt. A szomorú igazság azonban az, hogy 2 év munka után sem sikerült teljes értékű programot varázsolni belőle, ezért a Strange Fire úgy látta jobbnak, ha csupaszra vetkőztetik az alapjátékot, átemelik annak gerincét, és mindent elölről kezdve látnak neki ismét a tervezésnek.

SZERÉNY KIS FALUNK

Röpke 2 évvel később, 2018 májusában megérkezett az elődöt javítani kívánó Shoppe Keep 2. Habár még csak korai hozzáférésben

Van az úgy, hogy valami elsőre nem jön össze, de a fejlesztők nem adják fel, és az alapoktól írják újra a játékot, hogy jobb legyen.

érhető el a játék, máris érezhető a különbség az elöd és a frissen kiadott folytatás között. A kőburkolatú középkori várost egy faházakkal teli, a természet lágy ölén fekvő falura cserélték, melynek közepén, egy dombon áll egy X alakú épület. Ez lenne a mi boltocskánk, aminek menedzselése lesz az elsődleges feladatunk, ám számos más tennivalóval is ellát bennünket a program.

A Shoppe Keep 2 fókuszpontja a boltigazgatásról a faluhatáron kívüli világra tolódott. A biztonságos falakat elhagyva bejárhatjuk a környező területeket, és kardunkat (vagy íjunkat – ki, mit preferál) a kezünkbe ragadva vadászhatunk állatokra és gyűjtögethetünk különböző kraftolási alapanyagokat. A természetben felhalmozott erőforrásokért érdemes kimozdulni a kényelmes boltocskánk falai közül, mivel ezeket nem tudjuk felvenni a megrendelési listára. Az erdőben az óriáspókok mellett más bajkeverőktől is óvakodnunk kell, mivel

A közös lónak túrós a háta, na, de mi van a közös boltokkal? Ha ki szeretnéd deríteni, itt a lehetőség, méghozzá a kooperatív móddal!

a közelben banditák tanyáznak, és őket legyőzve szintén értékes loothoz juthatunk. A kint összeszedett tárgyakból aztán barkácsolhatunk, és ekképpen tölthetjük fel új tárgyakkal a boltunk készletét.

Karakterkészítésre ismét van lehetőség, de mostani formájában a Shoppe Keep 2-ben nincsenek kasztok. Legfeljebb 3 karaktert készíthetünk, ami jelen pillanatban kizárólag a kinézet egyedivé tételét hordozza magában; az elmentett figurák között a menüben válthatunk.

KÖZÖS BOLT

A Shoppe Keep 2 nemcsak egyedül játszható, de 2-4 személyes kooperatív játékmenetet is kínál. A játék főmenüjében kezdhetünk el csoportosan boltot vezetni,

a program azonban még nem annyira intelligens, hogy szűrje azon ismerőseinket, akik nem rendelkeznek egy saját kópiával, ezért ABC sorrendben kilistázza valamennyi steames barátunkat. Dedikált szerverekre ne számítsunk, a meghívó személy fogja ellátni a hoszt szerepét.

ADATOK

KIADÓ
Excalibur Games

FEJLESZTŐ
Strange Fire

MŰFAJ
szimulátor, RPG

MEGJELENÉS
2018.05.03.

STÍLUSMINTA

The Guild
2002 (GOLEMLABS)

Shoppe Keep
2016 (STRANGE FIRE)

STRATÉGIÁBÓL MEZEI RPG

Mostani formájában a Shoppe Keep 2 egy, az átlagosnál is karcsúbb játék. Kaptunk egy képességfát, aminek kb. annyi haszna van, mint az Assassin's Creed Unityben volt. Ott azt kellett megtanulni, hogyan lehet leülni a padra, itt pedig a sprintelés van az elsajátítható képességek között.

A menedzselt házban megtalálható NPC-k egyike, Sir Poshington küldetésekkel lát el bennünket, melyek kifejezetten pepecselősek, vagy unalmas grindolásba fordulnak át. Például a vadászathoz fel kell vásárolnunk a kovács műhelyét, hogy valami vágófegyverhez juthassunk.

Ehhez pénzhez kell jutnunk, vagyis látástól vakulásig a boltban ücsörögve ugyanazokat a tárgyakat adhatjuk el, amikből viszont minél több kel el, annál durvábban esik az áruk, végül pedig jól bedől a boltunk, és így tovább. Addig azonban nem fejlődhet az üzletünk, amíg nem jutottunk ki a falun kívülre, mivel az ottani nyersanyagok felhasználásával tudunk csak új tárgyakat készíteni.

OLCSÓ. FINOM?

Ha többen vágunk neki a feladatnak, akkor is ugyanezzel a problémával fogunk szembetalálkozni, igaz némileg gyorsabban megy majd a pénzszerzés, de így sem kerülünk közelebb az igazán optimális megoldáshoz. Révén a nem túl drága, 11 eurós (nagyjából 3500 forintos) játék még csak korai hozzáférésű fázisában van, most még azért könnyen meg lehet változtatni ezt a kifacsart logikát. Nagyjából egy év múlva kiderül, mi lesz a vége.

The Elder Scrolls®
ONLINE
SUMMERSET™
MEGJELENÉS:
PC: Május 21. | PS4, XONE: Június 5.
18
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
PC | MAC
©2018 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online: Summerset™ developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, Morrowind, ESO, ESO Plus, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
zenimax online
Bethesda
ELDERSCROLLSONLINE.COM

TÖLTSÜK ÚJRA!

UNITE EXPLORE DEFEND

EDEN RISING SUPREMACY

[ÍRTA **DREAMER**] **Nem ez az első alkalom, hogy kooperatív tower defense játékkal találkozunk, de azt meg kell hagyni, hogy ebben a formában még nem láttuk megelevenedni a műfajt. Az Eden Rising: Supremacy képes némi változatosságot vinni az egyébként megfásult formulába.**

Tower defense játékot készíteni nem egyszerű, különösen mert ez a stílus olyan régóta a játékoskultúra része, és annyi formában láthattuk már, hogy Dunát lehetne vele rekeszteni. Ez az érvelés különösen igaz a ma ismert mobiljátékok hajnalára, vagyis a 2007-es, 2008-as időszakra, amikor megjelentek az első érintőképernyős telefonok, és az Apple App Store-ja bemutatkozott a világnak. Fejlesztők ezrei kezdték el az egyszerű, de mégis embert próbáló zsáner segítségével megvetni lábukat az iparágban. Az utóbbi évtized alatt a stílus mértékletes iramban folytatta létezését, ám vannak még olyanok, akik előszeretettel vágnak bele egy ilyen játék fejlesztésébe, vagy ülnek le elé.

Szóval adott egy hajdanán túltelítetté vált műfaj, ami 2010-et követően nehezen találta meg önmagát. „Ideje lenne feltámasztani" – mondta valaki a Nvizzionál, és ezzel meg is született az Eden Rising: Supremacy.

KEZDETBEN NEM VOLT SEMMI

A játék május közepén lett Steamen elérhető, jelenleg 15 eurót (nagyjából 4800 forintot) kóstál, és az Early Access titulus illeti meg. Konkrétan annyira korai hozzáférésben van, hogy a kezdeti lépésként megnyitható karakterkreálóban egyelőre csak a női modell érhető el. Férfi társa majd valamikor a későbbiek folyamán, a hivatalos megjelenés előtt, egyelőre ismeretlen időben érkezik. A testreszabhatóság túlzott szabadságától sem kell tartanunk, hiszen mostani állapotában egyedül a haj és bőr színét tudjuk megváltoztatni.

Az Eden Rising rendelkezik történettel, ám az inkább a helyszín megmagyarázásaként szolgál, mintsem, hogy fontos összetevője legyen a játéknak. A sztori szerint a nem túl távoli jövőben járunk, egy Eden nevű bolygón, melynek erőforrásait a magunk a javára szeretnénk felhasználni. A főhősünk egy névtelen karakter, aki – ahogy a fejlesztők nevezték – az emberiség egy fejlett példánya, és az ő feladata, hogy megművelje, beépítse, és így meghódítsa a csapdákat rejtő bolygót.

BEGOMBÁZVA

Ha nagyon le szeretnénk egyszerűsíteni, akkor az Eden Rising kinézetre a No Man's Sky-t, játékmenetre pedig az Orcs Must Die!-t idézi. Kifejezetten a kooperatív játékmenetre van kihegyezve, ezért érdemes legalább egy társunkkal, de még inkább csapatostul nekivágni. A szóló kampány mellett lehetőségünk van kettesben, négyesben, vagy nyolcfős „törzsként" nekimenni a hullámokban érkező ellenfeleknek.

Az Eden Rising velejét a klasszikus tower defense mechanika adja. Adott egy bázis, avagy monolit, ami az otthonunkként működik. Itt automatikusan regenerálódik az életerőnk, és javarészt biztonságban vagyunk a kártevőktől, kivéve, amikor azok hullámokban érkezve megtámadják az idegen bolygón belakott lakóhelyünket. Ezek a körök az úgynevezett Siege-ek, vagyis ostromok, nekünk pedig értelemszerűen az a feladatunk, hogy minél gyorsabban reagálva, a lehető legkevesebb erőforrást felhasználva verjük vissza a minket támadó repülő medúzákat, túlméretezett szkarabeuszokat, és így tovább. A Siege-ek manuálisan, egy menüből indíthatók, és mindig tudni fogjuk, mely irányból érkeznek a kártevők, mivel a térkép jelzi az aktuális ostrom ösvényét vagy ösvényeit.

A csatáknak puszta kézzel is nekiállhatunk, mivel az Eden Rising rendelkezik egy aktív harcrendszerrel. Bizonyára a képek alapján gyanússá vált nektek, hogy a játék nem a megszokott izometrikus nézetű tower defense, ami részben a harcrendszer miatt alakult így, elvégre az Eden Risingben nemcsak turretekkel, de a két szép kezünkkel is elverhetjük a betolakodókat. Na, persze a játék van annyira jó fej, hogy nem

Nincs ok az aggodalomra, a két hete a kukában rothadó, gigászi fültisztító-pálcika eddig minden egyes agresszort eltántorított!

ADATOK

KIADÓ
The Wall Productions

FEJLESZTŐ
Nvizzio Creations

MŰFAJ
akció-stratégia

MEGJELENÉS
2018.05.17.

STÍLUSMINTA

Orcs Must Die!
2011 (ROBOT ENTERTAINMENT)

No Man's Sky
2016 (HELLO GAMES)

ÉS ÍGY SZÜLETETT A TOWER DEFENSE

A tower defense műfaj megszületése a videojátékok hőskorához, az arcade gépek megjelenéséhez köthető. A területfoglaló, vagyis annak megvédését előtérbe helyező játékmenetet az 1978-ban megjelent Space Invaders indította el világhódító útjára, melynek későbbi leszármazottjai a zsáner megszületésének előszeleként szolgáltak. A 90-es években a körökre osztott stratégiák élték aranykorukat, az évezred végén pedig a valós idejű stratégiák térnyerését követően a három műfaj eggyé vált, és megszületett a ma ismert tower defense, mint önálló irányzat. Napjaink talán legismertebb TD játéka a Plants vs. Zombies, melyet az okostelefonok repítettek a népszerűségi lista csúcsára.

A beporzás a természet csodája, csakúgy, mint a méhek és a virágok örök románca. Szerencsére a mák még nem illegális.

a tenyerünkkel maflásokat osztogatva akarja, hogy kihasználjuk a harcrendszer csínját-bínját: a játék elején egy bottal taníthatjuk móresre az ellent, később pedig választhatunk, hogy távolsági vagy közelharci fegyverrel folytatjuk a tömegoszlatást. Szerencsére egyetlen fegyver mellett sem kell elkötelezni magunkat, mivel a meccsek alatt gyakorlatilag bármikor újat készíthetünk magunknak.

SANDBOXOS-KRAFTOLÓS

De ha már a barkácsolásnál tartunk, az Eden Rising nemcsak a túlszaturált kinézete kapcsán merít a No Man's Sky-ból. A játék világa egy nagy, nyitott homokozó, melynek területeit (az Early Access változatban 4-et) teljesen bejárhatjuk. A kikövezetlen utakon haladva ugyanazokkal az ellenfelekkel találkozhatunk, és küzdhetünk meg, mint amikkel a Siege-ek közben találjuk szembe magunkat. Azonban megéri kimerészkedni a megszelídítetlen határvidékre, mert értékes nyersanyagokhoz juthatunk így hozzá.

Különös stílusegyveleggel van dolgunk az Eden Rising esetében: ez egy akcióba oltott tower defense-stratégia, szabadon bejárható világokkal és túlélős-kraftolós elemekkel.

Az Eden Rising leggyakrabban előforduló, és legsokoldalúbb barkácsolási alapanyaga egy túlméretezett lila gomba, melynek kalapjából fegyvereken keresztül páncélon át mechanikus gépezeteket is készíthetünk. Csaknem minden tárgy elkészítéséhez szükségünk lesz egy jó adag lila gombára, ám szerencsére tényleg minden sarkon találni belőle, ezért biztosan nem lesz belőle hiányunk.

A gombák mellett akadnak más farmolható növények is, melyeknek anyagjaiból a csapdáinkat tehetjük halálosabbá. Akad például egy olyan narancssárga virág, aminek hajtásából ragacsos levet nyerhetünk ki, és a belőle kreált csapda segítségével a padlóhoz ragaszthatjuk a gyengébb típusú ellenfeleket.

A későbbiek folyamán megnyithatjuk a magasabb szintű elemek begyűjtéséhez szükséges kesztyű dizájnját is, amit szintén magunknak kell elkészítenünk. Amint ez megvan, fémet is kinyerhetünk a sziklafalak oldalaiból, melyek elengedhetetlenek egyes tárgyak fejlesztéséhez, valamint a továbbjutás kulcsaként is szolgálnak.

Ahogy már említettük, a vadonban találkozhatunk ellenfelekkel, ezekkel bármikor megküzdhetünk, vagy akár el is szaladhatunk előlük, ha nincs kedvünk viaskodni, vagy a megfelelő fegyverek hiányában túl nehéznek bizonyul a harc. Azonban mindenképpen megér egy próbát tenni a lebegő medúzák és társaik legyőzésével, mivel ilyen módon is be lehet szerezni fontos nyersanyagokat. Ha sok értékes összetevőt tartalmaz a táskánk, mindenképpen érdemes elkerülni a váratlan találkozásokat, mivel halál esetén minden tárgy elszóródik, és csak akkor szerezhetjük vissza őket, ha visszamegyünk értük. Stash sajnos nincs a játékban, ezért kétszer is érdemes meggondolni, mit, mikor, hogyan költünk el, és hogy mikor érdemes kimerészkednünk a bázisról.

APRÓ HIBÁK, NAGY GONDOK

Az előzetes írása alatt két gépen is sikerült kipróbálni a játékot, ami alapján egyértelművé vált, hogy az optimalizáción még van mit javítani. A korai hozzáférésű verzió az egyik esetben a processzort pörgette meg úgy, mintha a Witcher 3-ban Novigradot járnánk be, a második alkalommal pedig a memóriát kebelezte be. A helyzet akkor sem lett jobb, miután lejjebb vettük a beállításokat; még a szaggatás sem szűnt akkor meg.

A játék jelenleg maximálisan 8 fő egyidejű jelenlétére van szabva, ám a megjelenéskor ez a szám a duplájára, vagyis 16-ra fog emelkedni. Jelenleg nincsenek dedikált szerverek sem – egyetlen játékos hosztol, a többiek pedig rá vannak utalva. Avagy ha az illetőnél elszáll az internet, akkor a többieknek is véget ér a játék. Ráadásul a fegyverekkel is érdemes lesz kezdeni valamit, mivel az Eden Rising legnagyobb szörnye némi rásegítés (vagyis baráti közbeavatkozás) nélkül szinte meg sem érzi, ha egy csúcsra fejlesztett fegyverrel tángáljuk a buksiját.

Munka tehát még van bőven, azonban az alkotók lelkesek, folyamatosan frissítik portékájukat, kommunikálnak, avagy a remény itt is megvan, az alap pedig egészen érdekes, kellemes.

BÖHÖM MONSTRUMOK STRATÉGIÁZNAK

[ÍRTA BŐJTI] ANNYI SZELETE LETT MÁR VIDEOJÁTÉKBA ÍRVA A WARHAMMER 40,000-UNIVERZUMNAK, HOGY PONT AZ LENNE MEGLEPŐ, HA A GAMES WORKSHOP TITÁNOKKAL, HATALMAS, BÖSZME FÉMFENEVADAKKAL TELI TITAN LEGIONS TÁBLÁS JÁTÉKA NEM KAPOTT VOLNA VALAMILYEN PC-S FELDOLGOZÁST. PC-ST, NEM VÉLETLEN A MEGJEGYZÉS, MERT EZ A MŰFAJ PONT NEM KONZOLRA VALÓ, ÉS MI SEM BIZONYÍTJA EZT JOBBAN, MINT AZ AUSZTRÁL MEMBRAINE STUDIOS KORAI HOZZÁFÉRÉSŰ JÁTÉKA.

Sydney, Ausztrália. Pár rajongó úgy döntött, hogy két elfoglaltságának, a társasjátékok világának, valamint a videojátékoknak él a továbbiakban, ezt pedig a 16 évnyi fejlesztői tapasztalattal egybeöntve 2009-ben közösen váltották egy apró stúdióra.

A Membraine tehát nagyjából kilenc tényleges esztendőt tudhat maga mögött, de Mark, a dizájner és kódoló, valamint Glenn, a művész jóval többet tud felmutatni, amit kiválóan bizonyít a kettőjük által „írt" szerelmes levél, ami a Titan Legions mintájára engedi egymásnak a legnagyobb behemótokat. Az alkotók pedig nem bíznak semmit a véletlenre, egy alfaállapotú váz, amiben a fő játékelemek és lehetőségek már működnek egy-egy prezentációs jellegű helyszínen és légióval, a többi tartalom pedig a tervek szerint a következő 6-12 hónap alatt épül majd ebbe bele – egyébként az egy év vagy több esélyesebb szerintem, már csak a program és a téma nagysága miatt is. Nagyságban és méretekben pedig a Titan Legions, és így az Adeptus Titanicus bezony nem szenved hiányt.

KŐKEMÉNY STRATÉGIA

A jelenlegi, egyelőre azért eléggé kezdetleges állapotában a játék még csak azt mutatja meg, mi lesz az irányvonal a későbbiekben. A szöveges formátumban elvégre a hivatalos szabályrendszert vitték a pixelek közé, a Games Workshop minden egyes licencével, hogy ténylegesen a társasjáték elevenedjen meg a képernyőn, mikor valaki belevág a most még korai hozzáférésű produkcióba.

> TÖBB, MINT 20 ÉV UTÁN ÚJABB FELDOLGOZÁST KAP A TITAN LEGIONS, EZT IS MEGÉRTÜK, CSAK LEGYEN JÓ A VÉGÉRE.

Ilyen vállalt kihívások mellett pedig nem is meglepő az Early Access intézménye, mert hát ketten a világ, vagy leginkább a Káosz ellen (esetleg a Káosz oldalán, ha úgy esik a választás)... nos, elég kemény dió, miközben még csak az alapok vannak kész. A Dominus így leginkább és egy-egy fontos lépést a gyakorlatban is bemutató tutorial bőven hagy kérdőjeleket, arra viszont rávilágít, hogy a társas után szabadon rengeteg lehetőség nyílik a sereg felállítására.

Ez azt jelenti, hogy minden csata elején van egy alaptőke, amiből lehet gazdálkodni, a frakciókon és rendházakon belül pedig megvannak az azonos osztályokon belüli egyedi egységek, amiket aztán be lehet pakolni a felhozatalba. Persze megteheted, hogy annyi nagy, nehéz, lomha és strapabíró Warlordot pakolsz be a slotokba, amennyit csak tudsz, de a pénz ebben az esetben nem lesz elég egy komplett seregre, a csapat nehezen ér majd célba, és kisebb lesz a létszám is. Ezért is érdemes okosan összerakosgatni a bandát, amiben a gyorsaságuk és nagyobb hatótávuk miatt a kisebb Reaverek is lényeges elemek.

Ha a kiválogatás megtörtént, jöhet a csatamező. A kisebb hegyekkel, hatalmas épületekkel, egyéb elemekkel teli helyszín különböző oldalain kezdve felváltva lép a két fél. Egyet-egyet, mindig egy olyan egységet választva, amelyik még nem lett használva az adott körön belül. Lehet

ADATOK

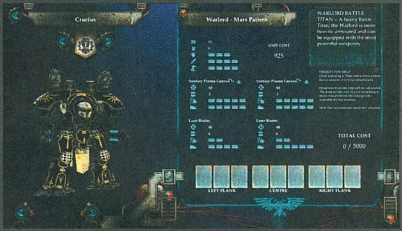
KIADÓ
Membraine Studios

FEJLESZTŐ
Membraine Studios

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2018.05.31.

STÍLUSMINTA
Battletech
2018 (PARADOX INTERACTIVE)



A pályák külsején még bőven lehet csiszolgatni, a hatalmas monstrumok és a lábaiknál lövöldöző apróságok azonban már most is jól mutatnak.

őrszemként helyben maradni (mozgásra tűz); rövid távon haladni, ami közben támadás is intézhető; hosszabb távon mozogni, ami mellé szintén jut támadás, de már kevésbé pontos és hatásos; illetve ott a „triplázás", ami a legnagyobb távot jelenti, de itt már nincs harc, csak a szimpla menetelés, ami háborúban nem mindig előny. A feladat pedig vagy megszerezni a rendelkezésre álló pontokat, mivel területfoglalás a misszió, vagy pedig legyőzni az összes ellenfelet.

Ekkor jön ugye a harc, ami a titánok összeengedését jelenti, és ami pont, mint a táblásjáték esetében, itt is „kockadobással" történik – ezt a program végzi az összes kalkulációval, méghozzá egész gyorsan, így nem kell sokat várakozni. A tereptárgyak értelemszerűen akadályt jelentenek a lövedékek útjában, ezért érdemes mindig tiszta célpontot választani, lehetőleg több támadóval, mert ugye sok lúd disznót győz, de ami a legfontosabb: minden teljes kör végén regenerálódnak a védelmet jelentő pajzsok, avagy addig kell ütni a vasat, amíg meleg, a titánt meg addig, amíg még képes megállni a saját lábán.

A Battletech vetélytársa

Mindennek az alapja az Epic, ami az 1988-as Adeptus Titanicussal, a szabály- és miniatűrszettel született meg, egymás ellen engedve a Titánokat, amik így a háborúskodás mellett egyúttal a FASA mechás játékát (Battletech) is szerették volna megszorongatni. A Games Workshop persze nem esett a fejére ezzel a lépéssel, hiszen az új sorozatot a közkedvelt Warhammer 40,000 univerzumába helyezte, ami alapvetően a csúcsra pörgette ezt az albrandet is. Ha valakinek amúgy ismerős a dolog, az sem a véletlen műve, elvégre 1997-ben már született egy, csak Amerikában megjelent PC-s videojáték a témában, méghozzá a Final Liberation: Warhammer Epic 40,000, ami kifejezetten jó értékeléseket kapott.

Ólom már van, tartalom kell még bele

Ez az alap, ami egy erőteljesen multiorientált program kiindulási pontja. De nincs is ebben semmi meglepő, elvégre a társasjátékok eleve arra születtek, hogy többen üljenek le eléjük (már a megnevezésükből is lejön), szóval érthető, ha a váz a MOBA-stratégia vonal kompetitív irányába mutat. Esélyesen sokkal több lesz a testreszabás, amivel mindenki valóban sajátjának érezheti majd a csapatát, de eleve bőségesen meg lesz növelve a tartalom.

A jelenlegi 4-4 (lojális és Káosz oldali) légión túl továbbiak is bekerülnek a képbe, ahogyan a jelenlegi három egység (Warlord, Reaver, Warhound) mellé is továbbiak kerülnek be. Érkeznek majd új pályák, egy loot-rendszer, amivel még több egyedi komponens izzítható be (remélhetőleg fizetős opció nélkül), no és persze az Achievementek. A zene jó, a látvány egyelőre kicsit funkcionális, bár a hatalmas fémmonstrumok jól mutatnak, illetve a tipikusan WH40K-ba illő építmények is dögösek – dolgozni azért még bőven kell a játékon, ezért is írtam, hogy az egy teljes évet nyugodtan ki lehet használni a fejlesztésre, mert ráfér a produkcióra. Ami viszont nem drága, mindössze 10 euróért (kábé 3200 forintért) jelent meg, noha az összeg persze emelkedni fog, ahogyan a plusz tartalmak beépülnek az alapjátékba. Taktikus stratégák előnyben, meg ugye a Warhammer rajongói is – ők kifejezetten élvezni fogják az óriások csatáját.

A VÖLGY VASKEZŰ VÉDELMEZŐJE

VALEGUARD

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **Saját tulajdonunk és lakhelyünk védelme, valamint a hozzánk közel-álló egyének biztonságban tudása olyan alapvető motivációs tényezőink, amelyek vélhetőleg egészen az őskorig vezethetőek vissza, amikor még más törzsektől, vagy az állatoktól kellett megóvni a családot.**

Manapság ugyan kevésbé kell attól aggódni, hogy egy-egy vérszomjas barlangi medve vagy mamut elragadja az utódot, életterünk biztosításának gondolata azonban továbbra is bennünk él – vélhetőleg ez az alapvető ösztön járul hozzá a bázisvédős alkotások komoly sikeréhez. Ebben a műfajban sokszor maga a játékos is aktívan részt vesz az ütközetekben, és a frontvonalon harcolva viszi be a halálos csapásokat (mint azt tehetjük a 2017/04-es Guru teljes játékában, a magyar fejlesztésű Deathtrapben, vagy éppenséggel a több részt megélt Orcs Must Die!-ban), más alkalommal azonban a csapdák és tornyok elhelyezését követően már csupán a háttérből szemlélhetjük a feltartóztathatatlanul masírozó seregeket, teendőink ekkor elsősorban a javításokra és fejlesztésekre szorítkoznak.

ITT ÚGYSE JÖSSZ ÁT!

A ValeGuard mögött álló coloradói Lost Tower Games egyszemélyes „csapata" nem éppen az akciódúsabb oldala felől közelíti meg a stílust, sokkal inkább a taktikázásra és a szerepjátékos elemekre helyezi a hangsúlyt. Különösebben összetett háttértörténetet egyelőre aligha érdemes várni a jelenleg még korai hozzáférésben található műtől, be kell tehát érnünk annyival, hogy egy védtelenül álló birodalom egyes régióit rendszeresen támadó kreatúrák hordáinak visszaverésével bíznak meg bennünket.

Háromféle nehézségi fokozatban kezdhetünk bele kalandjainkba, és bármelyiket is választjuk, első lépésként az adott területen lebzselő kisszámú polgárt fogjuk munkára. Az újabb épületek, védőbástyák felhúzásához és javításához, valamint az íjak fabrikálásához fára lesz szükség, míg a fejszékhez és páncélokhoz vasat

ADATOK

KIADÓ
Lost Tower Games

FEJLESZTŐ
Lost Tower Games

MŰFAJ
stratégia/RPG

MEGJELENÉS
2018.05.11.

STÍLUSMINTA

Plants vs. Zombies
2009 (POPCAP GAMES)

Kingdom Rush
2014 (IRONHIDE GAME STUDIO)

kell gyűjtenünk. Amennyiben a szükséges mennyiségű alapanyag rendelkezésre áll, építhetünk istállót a lovak számára, élelmet előállító farmokat, kutat, ami növeli a közelében található létesítmény hatékonyságát, népünk számára menedéket nyújtó házakat, továbbá falat és őrtornyokat. Városunk fejlesztésével napközben tudunk foglalkozni, ekkor oszthatjuk szét az elérhető emberek között a teendőket, és újabb egységeket is ilyenkor toborozhatunk (közelharcosokat vagy éppenséggel íjászokat). A nap végeztével, az éj leple alatt aztán számos váratlan és véletlenszerű esemény következhet be; a legrosszabb esetben a közelben portyázó rémségek rontanak a ködből a városkára. Ilyenkor a valós idejű stratégiáknál megszokott irányítással tudjuk egységeinket navigálni, de egy-egy komolyabb harc közben meg is állíthatjuk az eseményeket, hogy átgondoljuk a következő lépést. Siker esetén a megmaradt seregek szintet léphetnek, illetve a legyőzöttektől nyersanyagokat vagy tárgyakat gyűjthetünk be, amikkel hőseinket díszíthetjük fel. Hadvezéreink kiemelt jelentőséggel bírnak támadó- és védőértékükön kívül saját speciális támadást is bevethetnek, rájuk tehát fokozottan vigyázzunk!

Előfordulhat ezenkívül, hogy az éjszaka támadástól mentesen zajlik, ám legtöbbször mindig történik valami: egy alkalommal például némi aranyért cserébe egy gyógyító ajánlotta fel a segítségét, máskor egy munkás jelentkezett, hogy fejleszti a kutamat, de előfordult az is, hogy egy menekülő családot fogadhattam be, vagy éppenséggel tolvajt fogtam, akit aztán ingyenmunkára küldhettem. Olykor ellátogat hozzánk egy kereskedő is, akinél a feleslegessé vált alapanyagokat válthatjuk aranyra, amiből zsoldosokat képezhetünk ki.

Viszonylag egyszerű, de egyébként élvezetes stratégia, ami ráadásul már majdnem készen is van, csak csiszolgatják.

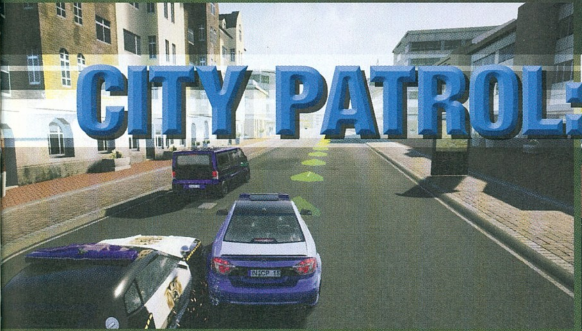
A LEDÖNTHETETLEN TORONY

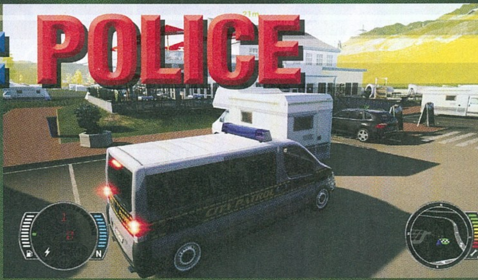
Egyszerű, a célnak megfelelő grafika és szórakoztató játékmenet jellemzi a közel 11 eurós, majdnem 3500 forintos ValeGuardot. A taktika ugyan eleinte meglehetősen kézenfekvő (némi fal és íjász könnyedén távol tartotta a betolakodókat), ám a váratlan történések és véletlenszerű épületek, tereptárgyak gondoskodnak róla, hogy az adott városkában töltött néhány nap ne váljon unalmassá, a végső diadalt követően pedig újabb területekre látogathatunk el. Hogy a játék még nincsen teljesen készen, azt a néhány apróbb bug mutatja (a kereskedő szekere vagy egy-egy nagyobb szörny hajlamos elakadni), valamint több egységet sem lehet egyszerre kijelölni, és gyorsbillentyű sem rendelhető hozzájuk. Azonban az áráért cserébe jó pár órányi kikapcsolódást nyújt, és láthatóan már majdnem teljesen készen van. G

És akkor a házassági évforduló estéjén a férj azt mondta még mindig csodálatos feleségének: „még a csillagokat is lehoznám neked".

CRASH TIME RELOADED

CITY PATROL: POLICE





[ÍRTA GEBBBE] Egyes fejlesztőknek igen fura elképzelésük van arról, hogy mi kellhet a gépek előtt ülő játékosoknak. Ha pedig nem is sikerül ezt minden esetben pontosan megneszelniük, véleményem szerint akkor is van jobb módszer a megtévesztésre hajazó megoldásoknál.

Higgyétek el nekem, hogy nem véletlenül mondom ezt. A német Caipirinha Games ugyanis korai hozzáférésben tette elérhetővé a City Patrol: Police című játékát, amitől azonnal fel is csillanhat mindazok szeme, akik élnekhalnak a rendvédelmi szervek feladatait feldolgozó félszimulátorokért. Az első csalódás tehát már meg is van, a CPP (majdnem az lett, de mégsem!) ugyanis nem az, amire a címéből következtethetnénk. Rendvédelmi szimulátor helyett ugyanis egy végtelenül egyszerű versenyjátékról van szó, amely egy képregényszerű sztoritálalással vezet végig minket a kampányon. Nincs is az elképzeléssel semmi baj, mert volt, ahol már tökéletesen működött mindez – a Cobra 11- és később a Crash Time-játékok próbálkoztak valami hasonlóval. A CPP-ben azonban egy egészen szépen megrajzolt, fix képekből álló vetítés alatt kapjuk az információkat a küldetésekre vonatkozólag, nem pedig akkor, amikor már régen az autókkal száguldozunk. Ezt első körben nagyon vagánynak találtam, másodszorra azonban arra kellett rájönnöm, hogy ez a fajta vontatottság nagyon nem tesz jót egy ilyen gyors tempójú játéknak.

HA A CRASH TIME-OKAT SZERETTED, A CP: POLICE IS ELKAPHAT, CSAK A JELENLEGI ÁRA AZ, AMI MIATT NEM AJÁNLJUK A VÉTELT.

Na, de nem kell rögtön temetni a dolgot, azért van a korai hozzáférés, hogy ezen a durrdefekten még javíthassanak.

A LUSTASÁG FÉL EGÉSZSÉG

Az igen borsosnak mondható 25 eurós (avagy 7900 forintos) ár már-már kész játékokat szégyenít meg, és a kicsit is gyakorlott szemnek azonnal feltűnhet, hogy az egész, amit látunk, teljesen a Crash Time 4-re hasonlít. Valljuk be, hogy nagyon nem is tévedünk, mert a fejlesztők külön topikot is szenteltek ennek a kérdéskörnek a Steam közösségközpontjában. A magyarázatuk az, hogy a Synetic több munkatársa is dolgozik velük a programon, ezért vannak az égbekiáltó egybeesések. Na, most ezt egy ilyen budget játékokat ontó stúdió esetében, hogy is lehetne visszanyomozni? Egyszer nagyon kíváncsi lennék egy ágrajzra, hogy drága német barátainknál

Az azért mindenképpen jó jel, hogy az autóban látni a sofőrt. 10-20 éve ezzel sem foglalkoztak.

ADATOK

KIADÓ
Toplitz Productions

FEJLESZTŐ
Caipirinha Games

MŰFAJ
arcade verseny

MEGJELENÉS
2018.05.08.

STÍLUSMINTA

Crash Time 4: The Syndicate
2010
(DTP ENTERTAINMENT)

Autobahn Police Simulator 2
2017
(AEROSOFT GMBH)

hogyan is épül fel ez a hálózat! Nagyon furcsa az egész, de az is, hogy az idén augusztusra tervezett teljes megjelenés után csökkenteni fognak a játék árán. Tessék? Igen! Szóról szóra ez van leírva, magyarul nem is értem miért gondolják, hogy akkor nyár végéig ebbe valaki mosolyogva, egy hatalmas balek felirattal a homlokán majd bele fog ugrani. A jelenleg minden hangot nélkülöző képregényes átvezetők kapnak majd német és angol szinkront, plusz természetesen a történet és az általa kioldható verseny- és autólista is bővülni fog. Így azért már csak megvesszük drágábban is, nem? Már csak elvből sem fogjuk a hipermarketek fémkosarait áttúrni érte!

A REMÉNYHAL

Erről a fajról viszonylag sok cikkben olvashattok, hiszen a Guru írói közül mindenkiben van egyfajta hajlamosság az optimizmusra, meg arra, hogy a legfurább projektekben is meglássa a jót és az érdekeset. Nem vagyok én sem kivétel, és mindattól függetlenül, amivel most itt lehúztam a CPP-t, nagyon örülnék neki, ha valami értelmes és említésre méltó születne a programból. Tom és Patrick (a két főhős) nem érdemli azt, hogy egy olyan történet részesei legyenek, amit nemhogy elfelejt a publikum, de még csak meg sem ismer igazán. A reményhal tőle viszonylag idegen területeken is felbukkanhat, így még azok se temessék teljesen a CPP-t, akik nem feltétlenül a versenyzésre szeretnének koncentrálni. A korábban említett megtévesztő címadás ugyanis némi korrekcióra sarkallta a fejlesztőket, a terveik között ugyanis immáron szerepel az autóból kiszállás lehetősége, a kihágásokat elkövetők megbírságolása, valamint a lopott járművek jogos tulajdonosoknak való visszajuttatása is. Mivel pedig ezidáig a szimuláció szó is szerepelt a termékleírásban, persze valami jövendőbeli funkciót is be kellett dobni a szemfüles vásárlóknak. Ennek ellenére még mindig furcsa nekem ez az egész projekt. Annyit kérek tőletek, hogy ha hasonló élményre vágytok, jelenleg inkább csak 5 eurót áldozzatok az üldözésre, a Crash Time 3 ugyanis ennyibe kerül jelenleg a Steam áruházában, az epizód nagyon pozitív értékelései pedig azért elég beszédesek.

A KATAKOMBÁK MESTEREI

ARAKION BOOK ONE

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **A '80-as években számos olyan sorozat indult el dicsőséges útjára, melyben egy gondosan összeállított csapattal kalandozhattunk fáklyák fényével gyéren megvilágított bűzös, szűk labirintusokban, ahol minden sarokban rejtvény vagy vérszomjas rémség várt.**

Ebben az időszakban születtek az olyan nagynevű sorozatok első epizódjai, mint például a Wizardry, a The Bard's Tale vagy éppenséggel a Might and Magic, amelyekben a kalandvágyó hősök erdőn-mezőn-katakombákon át hányták kardélre vagy szórták meg egy-egy tűzlabdával a mesés kincseket őrző bestiákat – és mivel a beépített térkép akkoriban még nem volt elterjedve, a gép előtt küzdő játékos jókora méretű négyzethálós papírokra véste le a már bejárt területeket.

HÁROM DICSŐ ÁLMODÓ

Az Arakion mögött álló denveri csapat fejlesztői saját bevallásuk alapján nagy rajongói ennek a műfajnak, és komoly hatással voltak rájuk a stílus kiemelkedő darabjai (mint például az ősi Dungeon Master). A sztori szerint Arakion szívében található egy érintetlen sziget, melyen három kiválasztott pihen és álmodik, miközben körülöttük a világot pusztulás fenyegeti – kalandjaik pedig akkor kezdődnek, amikor egyszer csak felébrednek. A kerettörténet tehát nem kifejezetten összetett, azonban karaktereink generálása már annál inkább figyelemreméltó.

Négy faj közül választhatjuk ki a csapatot alkotó három főt: az emberek teljesen átlagos tulajdonságokkal rendelkeznek, a facsemeték az erdő szívós és kitartó gyermekei, a szatírok a nyugat nagy erdeiből származó domináns népség, míg a yinek a birodalom legerősebb és legbüszkébb teremtményeit képviselik. Ezt követően a foglalkozásukat határozhatjuk meg: a sörfőző például saját területén jártasabb, azonban ereje gyengébb, a mágusok inkább a varázserőre fókuszálnak a fizikai erőnlét helyett, és míg a szerzetesek kerülik a szélsőségeket, addig a harcosok leginkább egy-egy súlyosabb kardcsapással oldják meg a problémákat. Lényeink jellemzőit tovább finomíthatjuk születésük időszakának megadásával is: a télen világra jöttek plusz energiával rendelkeznek, a tavasz az állóképességet javítja, a nyáriaknak nagyobb a teherbírásuk, míg az ősz csökkenti az éhségérzetet.

Emellett mindenki további sajátos jellemvonással is gazdagodhat, amely többek között javíthatja a védő- és támadóértéket vagy éppenséggel a gyógyulást, végezetül pedig egy egyedi képességgel ruházhatjuk fel őket: a láncos csapással ellenfelünket béníthatjuk meg egy kis időre, magasra repülve és onnan becsapódva komoly sebzést okozhatunk, szélvihart kavarhatunk, de megidézhetünk egy pajzsot is. A belső tulajdonságok mellett a külsőre is szentelhetünk némi időt, lényegesebb azonban, hogy bajnokaink elé további nehézségeket állíthatunk: dönthetünk akként, hogy csupán a tábortűz mellett menthetünk játékállást, vagy a klasszikus címekhez hasonlóan kikapcsoljuk a térképet, hardcore módban pedig a halál végleges, a sötétség birodalmából ekkor bizony nincsen menekvés!

Bár stílusából adódóan elsősorban retrósoknak ajánlott, az Arakion valódi sikervárományosnak tűnik.

ADATOK

KIADÓ
Arakion LLC

FEJLESZTŐ
Arakion LLC

MŰFAJ
dungeon crawler

MEGJELENÉS
2018.05.15.

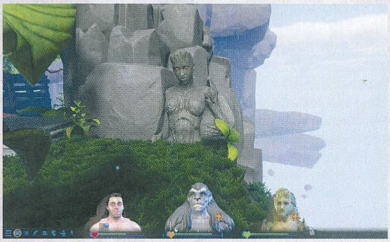
STÍLUSMINTA

Legend of Grimrock
2012 (ALMOST HUMAN GAMES)

The Fall of the Dungeon Guardians
2015 (MANA GAMES)

SZÁZ LÉPÉS ARAKION FÖLDJÉN

Egy biztonságot nyújtó barlangban vehetjük át az ébredező parti irányítását. Kalandjainkat belső nézetből élhetjük át, mozogni azonban nem tudunk bármerre, a tér ugyanis (a stílus régi képviselőihez hasonlóan) láthatatlan négyszögekre van felosztva, amit elsőre némileg nehéz lehet megszokni. Legfőbb célunk ebben a lebegő világban a rend visszaállítása és a pusztulás megállítása lesz, az ehhez vezető úton pedig nem csupán lekaszabolandó rémségek bukkannak fel (természetesen azokból is akad jó pár), hanem számos megoldandó rejtvény is. Ezek áthidalásához sokszor valamilyen közelben lévő tárgyat szükséges használni, például kisebb-nagyobb kövek elhelyezésével nyithatunk meg ráccsal lezárt területeket,



Hardcore módban sajnos még papírra sem futja, így a júliusi PC Gurut kénytelenek vagyunk monolitokra nyomtatni. Gáz?

Srácok, ne feledjétek: undok dolog egy házibuli kései szakaszában filccel rátámadni a bealudt vendégekre!

de találkozhatunk összetettebb feladványokkal is, melyekben sziklák görgetésével és csapdák figyelmes kerülgetésével juthatunk hozzá a továbbhaladást biztosító kulcshoz.

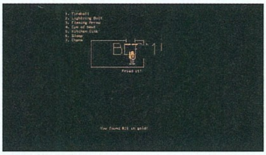
Fontos szerephez jut a játékban a barkácsolás: egyrészt a levegőben úszó kis földdarabokat általunk kalapált hidakkal köthetjük össze, másrészt pedig a barangolásban megfáradt csapatnak menedéket nyújtó tábort is nekünk kell felvernünk. Az ehhez szükséges nyersanyagokhoz fák kivágásával juthatunk hozzá, ebből elegendőt összegyűjtve pedig eleinte kezdetleges menedékhelyünket akár fallal is körülvehetjük, vagy hangulatos katakombát építhetünk, de emellett hasznos tárgyakat is előállíthatunk: életerőnket visszaállító kötszert, páncélokat vagy fegyvereket.

Hőseink megalkotása és fejlődése nem pontok elosztogatásán alapszik, sőt az sem lényeges, melyik képességüket használjuk a legtöbbet. Vitézeink folyamatos erősödését kőmaradványok begyűjtögetésével biztosíthatjuk, majd ezeket egy (a Path of Exile-éhoz hasonlító, ám annál jóval egyszerűbb) képességfán oszthatjuk el.

Bandukolásunk során nem csupán jóságos és segítő lényekkel találkozunk, az ellenfeleinkkel való leszámolás valós időben zajlik, nincsen lehetőség megállítani az eseményeket és átgondolni a következő lépést. Az összecsapások képezik talán a játéknak azon részét, amely némi fejlesztést és alaposabb átgondolást igényelne: nem csupán kicsiny társaságunk, hanem ellenlábasaink is egy négyzetháló mentén mozognak, és gyakran nem igazán tudják, merre is folytassák az útjukat. A velük való ütközet javarészt kimerül abban, hogy a közelükbe merészkedve odasuhintunk egyet a fejszével, majd visszalépve elhárítjuk a csapást és ismét támadunk. Ettől egy idő után némileg unalmassá válik a csata, körökre osztva talán izgalmasabb harcokat vívhatnánk. Egy-egy elhullott társunkat kéken csillogó, úgynevezett memóriakövéknél éleszthetjük újra, ez azonban nem áll korlátlan mennyiségben a rendelkezésünkre, szolgálatait ugyanis csak öt alkalommal vehetjük igénybe, de ezenkívül a táborban is leheveredhetünk néhány napra, hogy mindenki felgyógyulhasson a szerzett sérülésekből.

Ahol minden elkezdődött

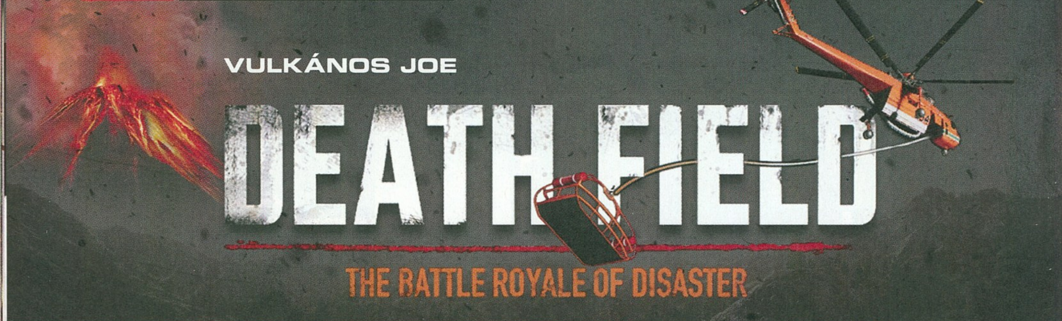
Számos kiemelkedő dungeon crawler született az idők folyamán (mint például az Eye of the Beholder-trilógia vagy éppenséggel a Lands of Lore-ok), a legelső efféle alkotás azonban aligha-nem az 1975-ös pedit5 (más néven The Dungeon). Az Illinois-beli Rusty Rutherford keltette életre PLATO számítógépes rendszeren, amely tulajdonképpen a mai többfelhasználós funkciók (e-mail, csevegés) alapjául szolgáló gép volt. A pedit5 nem csupán szövegesen, de némi kezdetleges grafikával is megjelenítette az eseményeket, az alapvetően fekete és sárga színekben pompázó anyagban természetesen zsákmányra vadászhattunk. Mivel a PLATO-t nem éppen játékra tervezték, a pedit5-ot végül letörölték a rendszeradminisztrátorok.



EGY IZGALMAS KÖTET

Az Arakion világát bemutató „első könyv" oldalainak lapozgatása szerfelett kellemes élményt nyújt. Az alapvetően fantasy környezetben járva-kelve rendszeresen modern elemekbe is belebotlunk, segítőnktől például e-mailen keresztül érkeznek a háttér megismerését segítő üzenetek, illetve itt-ott aknákat találhatunk a földbe csapódva. Ebben a különös birodalomban való elmerülést roppant hangulatos zenei aláfestés segíti, és a látványra sem lehet panasz, a (javarészt egy főből álló) fejlesztőcsapat még a nappalok és éjszakák váltakozására is odafigyelt. A feladványok és az utunkba kerülő teremtményekkel való beszélgetés kellő változatosságot biztosít, egyedül a harc jelenti a játék gyenge pontját, a gyakran megjelenő zselészerű lény például inkább mókás, mint ijesztő. A feltűnőbb hibákat és hiányosságokat javító frissítések igencsak sűrűn érkeznek, valamint a készítő is aktívan figyeli a visszajelzéseket. A távolabbi tervek között szerepel egy új faj (a teknősszerű Torti) felbukkanása, a teljes történet pedig három könyvben meséltetik majd el. Az alkotó(k) szemmel láthatóan érti(k) – és ami fontosabb, hogy maximálisan érzi(k) – ezt a műfajt, ezért a jelenleg 17 eurós (nagyjából 5400 forintos) Arakion előtt minden bizonnyal fényes jövő áll.

VULKÁNOS JOE



DEATH FIELD

THE BATTLE ROYALE OF DISASTER

[ÍRTA WILSON] **Koreából talált új kihívóra a PUBG és a Fortnite, csak éppen a világ nem értesült róla: jelenlegi állapotát látva pedig jobb is, hiszen a DEATH FIELD nem éppen az a játék, amit az ember magabiztosan rakna a kirakatba, főleg nem komoly összeget kérve érte.**

Az extrémen negatív értékelések a Steamen két dolgot szoktak jelenteni. Vagy egy kicsi, de annál hangosabb közösség által a végletekig nagyított, amúgy annyira nem feltétlen jelentőségteljes problémát, vagy pedig egy ténylegesen katasztrofális játékot. A DEATH FIELD esetében sajnos inkább az utóbbi állhat az alig 100, egyöntetűen negatív értékelés mögött, ami nem meglepő, ajáték ugyanis úgy jelent meg, hogy arról a világon senki sem tudott, de bárcsak meg se történt volna – sem a megjelenés, sem pedig a hírverés elmaradása.

HALÁLOS VESZEDELMEK

A DEATH FIELD: The Battle Royale of Disaster természetesen egy újabb battle royale játék, azaz egy olyan, kizárólag multiplayerben élvezhető akció, ahol 100 játékos lezuhan egy hatalmas térképre, de a végén csak az egyikük lehet győztes. Jelen esetben már itt bukik a dolog, a korai hozzáférés első hetének végén ugyanis még 50 vásárlót sem sikerült összeszedni, így jó esetben is 3, ideális körülmények között úgy 15-20 fő található az egyetlen, az Egyesült Államokban levő szerveren... már amikor épp nincs offline állapotban egy váratlan, de elkerülhetetlen karbantartás miatt.

Pedig van benne némi eredetiség, hiszen ezúttal egy olyan posztapokalipszis előtt álló világ vár ránk, ahol nem az emberiség irtja egymást, hanem a természet az embereket: a térkép közepére pakolt vulkán a meccs elején kitör, és elkezd magából lávát és hamut kilövellni. A gigászi, feleslegesen nagy játékterületen így nem energiaháló vagy vihar, hanem a vulkánkitörés elől kell menekülni, amely véletlenszerű sorrendben zárja le a cellákra osztott terepet. Maga a helyszín nem túl emlékezetes, a gyatra, legtöbbször megmászhatatlan domborzata közé pár falut, városkát sikerült beékelni, tök ugyanúgy kinéző, kívül-belül szögletes épületekkel, és ezek között hatalmas távolságokkal, ami miatt a legtöbb idő unalmas és eseménytelen futkározással telik. Jármű ugyan akad, ám a jelenlegi egyetlen vezethető dzsip olyan, mint egy tégla: úgy is néz ki, és körülbelül a végsebessége is hasonló – a kijelző ugyan 30-40 km/h-t mutat, de szó szerint a futás is gyorsabb, és a beindítás-leállítás 6-8 másodperces folyamata miatt totális kiszolgáltatottsággal járnak a legkritikusabb pillanatok.

A battle royale lufi még kitart, de már eléggé ereszt, a látszatot pedig az ilyen katasztrófális kísérletekkel sem lehet fenntartani.

Nem jobb maga a gungame sem, pedig már most is van vagy féltucat fegyver, az Uzitól kezdve az M16-on át egészen a mesterlövészpuskákig. Teljes egészében sikerült átemelni a PUBG rendszerét, azaz itt is adott mennyiségű és fajtájú slotba lehet olyan kiegészítőket pakolni, mint az irányzék, a válltámasz, vagy a nagyobb kapacitású tár. A PUBG-tól eltérően ezek a komponensek, sőt a főbb felszerelési tárgyak – mint a sisak, a maszk vagy a hátizsák – viszont fejleszthetők. Ruhaanyag, alkohol, komponens, fémlap, ragasztó és konzervdoboz segítségével lehet fejlettebb cuccokat kraftolni. A kínálat leghasznosabb darabjai egyértelműen a maszk és a védőöltözet: ezek hiányában a vulkáni hamu borította területeken fél perc alatt fel lehet gyulladni (szó szerint, pedig semmi sem jelzi, hogy itt magasabb lenne a hőfok...), feltéve, hogy előbb nem a fulladás tesz el láb alól...

ADATOK

KIADÓ **REDWHALE GAMES Inc.**

FEJLESZTŐ **REDWHALE GAMES Inc.**

MŰFAJ **battle royale**

MEGJELENÉS **2018.05.03.**

STÍLUSMINTA

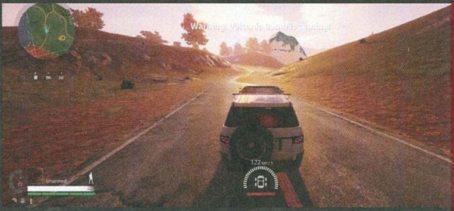
PlayerUnknown's Battlegrounds 2017 (PUBG CORPORATION)

Radical Heights 2018 (BOSS KEY PRODUCTIONS)

FUSS?

A sérülés orvoslására is a jól ismert módszerek használhatók, azaz az elsősegélycsomagok, az ételek és italok, itt tehát nem vár semmiféle meglepetés. Sőt az alaphelyzetet leszámítva igazából sehol sem – a 21 eurós (nagyjából 6600 forintos, és a hivatalos álláspont szerint még emelkedő) vételárú DEATH FIELD egy abszolúte sablonos, egyetlen jó ötlettel rendelkező, de még valami nagyon kezdetleges állapotban levő PUBG-klón, ami nemcsak az egyik legrondább Unreal Engine 4-es játék jelenleg a piacon, de az egyik legfeleslegesebb is. Az ázsiai piacra szánt Tencent-féle PUBG-mutációk színvonalasabbak, még ha nem is ötletesebbek, de legalább a cím őszinte – ez jelenleg valóban katasztrófa.

Ilyen az emberi faj... wilson végre meglátja a nagyjából 5 vásárló egyikét (a maradék 45 újságíró már feladta), de lőné is le egyből. Szomorú.



NINTENDO SWITCH
BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL
Nintendo
Produced by Omega Force
KT
HYRULE WARRIORS
DEFINITIVE EDITION
© Nintendo © KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.
The KT logo is a registered trademark of KOEI TECMO HOLDINGS CO., LTD.
12
www.pegi.info
KÜZDJ MEG AZ ELLENSÉGES SZÖRNYHORDÁKKAL HYRULE LEGENDÁS HARCOSAINAK SEGÍTÉSÉVEL – BENNE MINDEN KORÁBBI LETÖLTHETŐ TARTALOMMAL ÉS MOST ELŐSZÖR 1080P FELBONTÁSBAN!
29 játszható karakter a The Legend of Zelda sorozatból
Vadonat új The Legend of Zelda: Breath of the Wild játékbeli öltözékekkel
Játssz együtt egy barátoddal!
MÁJUS 18-ÁN
MÁR KAPHATÓ!
A DOBOZ TARTALMA:
Nintendo Switch™ konzol + Joy-Com™ (bal) + Joy-Con (jobb) + Nintendo Switch dokkoló + Joy-Con markolat + Joy-Con csuklópánt (x2) + Nintendo Switch Hálózati töltő + HDMI kábel
www.nintendo.hu
CONQUEST entertainment

RUSHOLJ VÉGIG A KÖZÉPKORON!

Ancestors Legacy

[ÍRTA TENEBRA] **A valós idejű stratégiai játékok az elmúlt 5-10 évben sajnos visszaszorultak a trendi MOBA-k mellett. Bár az Ancestors Legacyben elsősorban az utóbbi műfaj rajongói érzik majd otthon magukat, a játék szerencsére a veterán RTS-fanoknak is kedveskedik.**

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
Destructive Creations

MŰFAJ
RTS, MOBA

INFO

MEGJELENÉS
2018.05.22.

ÁR
Steamen 39,99 euró (kb. 12700 Ft).

GÉPIGÉNY
2,6 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB DirectX -kompatibilis VGA, 18 GB szabad hely.

A klasszikus értelemben vett valós idejű stratégiai játékokat ma már csak a StarCraft II képviseli. A műfajt a Relic sorozatai (Warhammer 40k, Company of Heroes) és a gyors multimeccsekre fókuszáló MOBA-stratégiák (League of Legends, Heroes of the Storm) alakították át a nyersanyaggyűjtés és az építkezés szerepének csökkentésével. A botránykeltő akciójátékairól (Hatred, IS Defense) elhíresült Destructive Creations nevű lengyel csapat legújabb műve, az Ancestors Legacy arra tesz kísérletet, hogy valamit visszahozzon a régivágású RTS-ekből. A PC Guru januári számában Chocho már leírta alapvetően pozitív benyomásait a bétaváltozatról, de most lássuk, milyen a kora középkori európai történelmen átívelő program teljes verziója!

KEZDŐDIK A TÖRIÓRA!

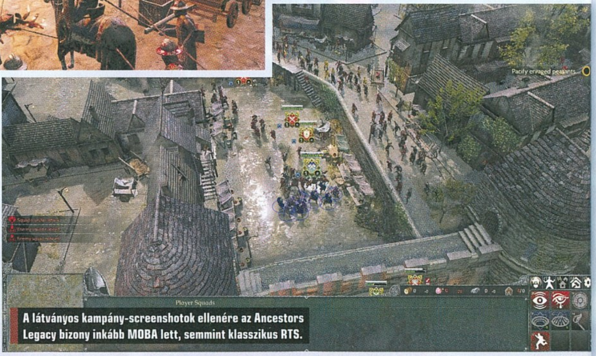
Az Ancestors Legacyben négy nagy nép, a vikingek, az angolszászok, a németek és a szlávok történelmét ismerjük meg közelebbről nagy vezetőik még nagyobb csatáin keresztül, a 700-as évektől az 1300-as évekig. A dán vikingek unásig ismert britanniai expedícióin (például a lindisfarne-i kolostor 793-as lerohanásán) kívül az Ancestorsban belecsöppenünk a kelet-európai varégok és a szláv törzsek csetepatéiba (I. Mieszko lengyel fejedelem és a 972-es cedyniai csata), de átélhetjük a lassan egységesülő angolszász királyságok belső küzdelmeit (Hódító Vilmos és az 1066-os hastingsi csata), valamint a Német-Római Császárság XIII. századi belharcait (I. Habsburg Rudolf és az 1278-as morvamezei csata).

A történelmi hűségre és a kampányok küldetéseinek tartalmasságára nem lehet panasz, az egyjátékos mód ugyanis nemcsak felkészülés a multira, hanem az Ancestors fő része. Egy-egy küldetés akár egy óráig is eltarthat, és van, hogy mint például a jó öreg WarCraft III-ban vagy a StarCraft II-ben, 1-1 hőssel kell kalandoznunk, például az angolszászoknál egy lázadást megszer-veznünk vagy a szlávoknál Mieszkóval megnyernünk a rivális törzseket a németek elleni küzdelemhez. A kampány missziói emellett nemcsak hosszúak, de változatosak is, három-négy részfeladatból tevődnek össze. A vikingek első kampánya, az Ulfra koncentráló szakasz végén a fentebb említett kolostor ostrománál például először el kell vágnunk az ellenséget erőforrásaitól, majd át kell törnünk a falat, hogy megkezdhessük az apátság kifosztását. A varég Ruriknál és az angolszászoknál pedig igen hangulatosak azok a küldetések, amelyekben el kell foglalni egy várost vagy városrészt, és ki kell tartani a felmentősereg érkezéséig. Amúgy maga a történelemlecke sajnos meglehetősen papírízűre sikeredett, bár érezhető az igyekezet, hogy a történelmi személyeket drámai karakterekké formálja a Destructive Creations. Ezt nagyban megnehezíti az átvezetők minősége, mert egyfelől a Total War Saga: Thrones of Britannia frappáns, üvegablakos animációi után az Ancestors átlagos mozgó képregényei enerváltak, másfelől pedig nem volt túl szerencsés a töltőképernyő alá berakni ezeket, mert néha élvezhetetlenül beszaggatnak, a töltés vége miatt sokszor végig sem nézhetjük őket. Márpedig így képtelenség azonosulni Rudolffal vagy Mieszkóval.

A tömeggyilkosoktól az Iszlám Államon át vezetett az út a stratégiai Valhallába, ám e csaták nem voltak hiábavalók.

AKI NEM LÉP EGYSZERRE, NEM KAP RÉTEST ESTÉRE!

A lengyel srácok januárban erősködtek, hogy az Ancestors Legacy bizony nem egy MOBA, hanem valódi RTS. És ahhoz kétség sem fér, hogy a fejlődés és a bázisépítés nagyon hasonlít az Age of Empiresökben vagy a Blizzard játékaiban látottakra. A különbség az, hogy itt csak fix helyre húzhatunk fel 1-1 főbb épületet (városközpont, barakk, íjászképző, torony stb.), és nem kell parasztokat toboroznunk, csupán a centrumban kiadni a parancsot, hogy milyen nyersanyagot (fa,



A látványos kampány-screenshotok ellenére az Ancestors Legacy bizony inkább MOBA lett, semmint klasszikus RTS.

Tippek, Trükkök

KAJA NÉLKÜL NINCS SEREG!

Az Ancestorsban az elsődleges nyersanyagforrás az ételtartalék, mert ha mínuszba kerülünk, csökken a morál, lassulnak egységeink, így sebezhetőbb lesz a sereg. Márpedig a kaja nagyon gyorsan el fog fogyni több alakulatnál, ezért lényeges, hogy egyfelől még több termőföldet hódítsunk, másfelől pedig optimalizálnunk kell fejlesztésekkel a csapat fenntartási költségeit.

OSTROMGÉP HELYETT ÍJÁSZOK

Az Ancestors Legacyben nem sokszor kell fallal körülvett városokat megrohannunk, így teljesen felesleges lassú és drága ostromgépeket gyártani az ellenség falvainak, táborainak elfoglalásához, mivel azok védtelen épületeket és őrtornyokat tartalmaznak. Ezek ellen nagyon hatékonyak az íjászok, akik tüzes nyilaikkal igen gyorsan porrá tudják égetni a különféle objektumokat.

HÁTBA TÁMADNI ÉR!

A kora középkori csatákat a cselek és a jó időzítés döntötték el, Nagy Alfréd wessexi király is így kényszerítette térdre a dán vikingeket. Az Ancestorsban is nagyon fontos, hogy az ellent tőrbe csaljuk, és míg valamelyik alakulat lefoglalja elölről, addig egy másikkal támadjuk hátba! Ilyenkor a rivális katonák moráljа azonnal nullára csökken, és gyorsan átkerülnek a Valhallába.

ITT NEM SZÉGYEN A FUTÁS!

A görög Polübiosznak tulajdonítják a mondást, miszerint egy jó tábornok nemcsak a győzelem, hanem a vereség szagát is érzi. Az Ancestorsban is igen fontos a visszavonulás funkciógomb, melyet nemcsak szorult helyzetekben érdemes használni, hanem ilyen módon végezhetünk apránként egy nagyobb ellenséges sereggel is: menekülést színlelve tőrbe csaljuk a szerencsétleneket.

VÉDD IS A BAKÁT!

Ha már van elég nyersanyagunk, csalogató, hogy ne sajnáljuk alakulatainkat, hiszen úgyis egy gombnyomással lehet képezni újabb egységeket. Ám az Ancestorsban a tapasztalati pontok és a páncélok miatt érdemesebb vigyázni csapatainkra, minthogy egy leamortizált, de később felgyógyított, fejlett alakulat többet ér a friss zöldfülűeknél. Ezért is jó a visszavonulás, ha szorul a hurok.

GYORS ROMBOLÁS: VIKINGEK ÉS SZLÁVOK

A gyors és agresszív játékstílust jutalmazó multiban, főleg a területfoglalós Domination játékmódban a vikingek és a szlávok az optimálisak a korai győzelemhez, mivel olcsó és könnyen megszerezhető egységeik vannak. Jóllehet, kezdőknek a profik inkább a baltás vikingeket ajánlják, mivel a szlávok főleg íjászokra támaszkodnak, akik védtelenebbek az északiaknál.

FONTOLVA HALADÓK: ANGOLSZÁSZOK ÉS NÉMETEK

Az angolszászokkal és a germánokkal csak az a baj, hogy az igazán durva egységeikhez (mesterlövészek, nehézlovasság) sok fejlesztés után lehet hozzáférni, ezért náluk eleinte a védekezőbb harcmodor a kifizetődőbb. Az angolszászok erőssége a csapdaállítás, míg a németeknél kezdetben a Cleaverek a legjobbak, akik bárdjaikkal hamar felszeletelik az ellent.

Nem, a Hatred főszereplője, Not Important még csak véletlenül sem járt erre, ez kérem egy autentikusan véres csatatér.

fém, élelem) termeljen a nép. Vagyis gyakorlatilag ugyanúgy stratégiai pontokat kell foglalgatni, mint a Company of Heroesokban vagy a Warhammer 40k: Dawn of Warokban. Persze ez így leírva egyszerűnek tűnhet, azonban korántsem az, mivel a főépületnek vannak fejlettségi szintjei, és ezekhez kötődnek az erősebb egységek gyártását lehetővé tevő épületek és technológiák. Elérésükhöz pedig értelemszerűen bizonyos számú nyersanyag kell, melynek termelődését minél több stratégiai pont elfoglalásával lehet fellendíteni. Azaz jól át kell gondolni az Ancestorsban, hogy mikor és mivel indulunk meg, illetve mit fejlesztünk először. Kár, hogy amúgy ez a rendszer szólóban is alapvetően a rushra ösztönöz, ami azt jelenti, hogy mérgezett egérként kell rárohanni alapegységeinkkel az első elérhető ellenőrzési pontokra, és aki előbb megszerez 1-2 ilyet, annak gyakorlatilag nyert ügye van.

KEGYETLEN VALÓSÁG

Sajnos a rush az Ancestors Legacy nemezise. Multiban persze emberi játékosokkal játszunk a sztoriból is ismerős térképeken, de a lassúbbak ezt sem fogják élvezni. Viszont a csaló vagy túlerőben levő gép ellen sokszor esélyünk sincs skirmishben vagy a kampány során. Különösen idegesítő a szlávok második küldetése, melyben a misszió első felében megtizedelik seregünket, és utána az amúgy is legyőzhetetlen németek megindulnak a falvaink felé. Ezért szétvert, toprongyos csapatokkal, kevés nyersanyaggal támadva-védekezve kellene visszafoglalnunk a stratégiai pontokat. Igen ám, de az ellen már több irányból, 2-3 csoporttal ott toporog a főépületünknél, nálunk meg fogy a kaja, és ha az elfogyott, a seregünk moráljа is a béka feneke alá zuhan. Ha pedig nincs morál, bakáink nemcsak lelassulnak, de gyorsan megszületik a fejükben a gondolat, hogy jobb meghalni már.

ÉRTÉKELÉS

Az Ancestors Legacy igen szórakoztató RTS-MOBA keverék, azonban mind szólóban, mind multiban megkeseríti az igazi stratégiára vágyó játékosok életét a rushra kihegyezett, tömeges csatáknál káoszba fulladó játékmenetével.

TÁLALÁS:	85%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Tartalmas kampány, sok lehetőség a taktikázásra, egyszerű, mégis összetett menedzsment.

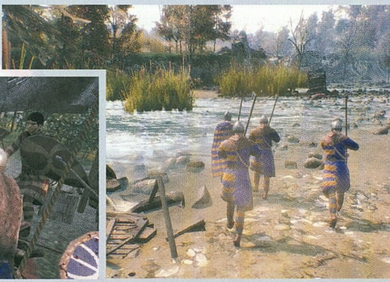
KONTRA

Papírízű cselekmény, csak a rush, csaló gép, kiegyensúlyozatlan, nagyobb csatáknál teljes a káosz.

75%

További nagy probléma a Total War-játékokkal ismerős időmegállítás teljes hiánya, így nyugiban soha nem fogunk parancsokat osztogatni. Ez annyiban érthető, hogy az Ancestors inkább MOBA mint RTS. Viszont akkor lehet, hogy nem kellett volna annyira ragaszkodni a történelmi realizmushoz. A németek és az angolszászok akár a régmúltban, a játékban is durván erősek (a német számszeríjászok ellen küzdeni rémálom gyors lovasság nélkül), a kampányban néha még túlerőben is vannak. Másfelől az Ancestors harcrendszere addig működik jól, míg 3-4 csoportot kell menedzselnünk. Ennél több alakulatnál elszabadul a pokol, főleg, ha az ellen több oldalról támad. Így hiába is rejtőzünk bokorban, mire észbe kapunk, a csalinak használt csapatot legyalulják. És az is rém idegesítő, hogy ha betámadnak egy alakulatot, és a mellette álló másikat is betalálja az ellen, akkor csak az elmenekülés opcióval lehet visszaszerezni felettük az irányítást, hogy hátba kapjuk a támadókat. Így sajnos a legtöbb csata káoszba fullad, pedig akkor vagyunk hatékonyak, ha kézben tudjuk tartani a csapatokat, és valamelyikkel meglepjük az ellenséget. Erre viszont a túl gyors játékmenet, a pause hiánya és az általában túl szűk területek miatt nem nagyon van lehetőség. És azt még nem is említettem, hogy formációk alig vannak, ennek következményeként nehéz hadrendbe szedni seregünket.

Az Ancestors Legacy tehát egy jó kísérlet a történelmi RTS-ek feltámasztására, és a kísérlet alapvetően sikeres is, azonban vannak olyan hibái és átgondolásra váró játékmechanizmusai, amelyek miatt a program biztosan nem fog klasszikussá válni. Azonban a lengyel csapat műve lehet egy sokkal kiforrottabb stratégiai játék előfutára.



BŰBÁJOS BOSZIK

Little Witch Academia
Chamber of Time

[ÍRTA STEELSAINT] A Little Witch Academia 2013-ban debütált, és a franchise-t azóta láthattuk rövidfilmként, animeként és mangaként egyaránt. Most pedig Japán után a világ többi része is megkapta a videojáték adaptációt az A+ Games csapatától, de vajon jó ez nekünk?

Mágiát tanulni nehéz és unalmas folyamat, ezzel az alapvető igazsággal pedig hamar szembesül történetünk főhőse, Atsuko „Akko" Kagari is, aki azért érkezett a Luna Nova akadémiára, hogy boszorkány lehessen, de sajnos a lelkesedéséhez tehetség már nem párosul. Amikor pedig a nyári szünet első napján büntetésből nekiáll rendet rakni az iskola könyvtárában, még nem is sejti, hogy milyen erőket készül elszabadítani.

BOSZORKÁNY KERESTETIK

A Little Witch Academia: Chamber of Time le sem tagadhatná animés gyökereit, ez csak úgy árad a hangulatából, a karaktereiből és a grafikájából egyaránt. Az átvezetők nagyon szépek, az animációk is ritka jól néznek ki, ráadásul minden szereplő a sorozatból megszokott hangján szólal meg, ami egyben azt is jelenti, hogy a játékhoz japán szinkron jár, angol felirattal.

A történet az anime hetedik és nyolcadik epizódja között játszódik, mikor már javában zajlanak az események. Nem kell azonban megijedni akkor sem, ha valaki esetleg nem nézi a sorozatot, a sztori elején ugyanis egy rövid videóból megtudhatjuk, mi is történt eddig, mikor pedig találkozunk valakivel, a játék róla is szívesen mesél, hogy mégis milyen viszony fűzi hősünket az adott illetőhöz.

Ami a karaktereket illeti, megkapunk mindenkit, aki az animében is szerepel. Bár a legtöbbjük egyetlen tulajdonságával jellemezhető, így is kellemesen változatos a felhozatal. Lesz például nagydarab és kicsi lassú orosz, szótlan német, aki a varázslatot a gépekkel kombinálja, és nagydumás amerikai, aki folyamatosan vagánykodik. Mindannyian érdekes arcok, ráadásul a köztük lezajló párbeszédek sokszor kifejezetten humorosak.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
APLUS Co., Ltd

ÉRTÉKELÉS

A Little Witch Academia kinézetét és hangulatát tekintve egy nagyon kellemes alkotás, viszont a játékmenet sokszor unalmas, ráadásul az irányítás billentyűzettel nagyon rosszra sikeredett.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-4160 3,6 GHz CPU, 6 GB RAM, 2 GB VGA, 12 GB HDD.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Hangulat, néha kellemesen könnyed humor, animációk és átvezetők minősége.

KONTRA

Unalomba fulladó játékmenet, irányítás billentyűzettel nehézkes.

67%

MEGÁTKOZVA

A játékmenet két részre tagolódik: vagy szabadon mászkálunk az akadémia területén, vagy kivont pálcával verekedjük keresztül magunkat az ellenfelek hadán. Az előbbi során az iskola folyosóin bolyongva beszédbe elegyedhetünk másokkal, különféle tárgyakat vásárolhatunk, és küldetéseket teljesíthetünk, hogy így küldetésekért tapasztalati pont jár, mellyel a varázslatainkat fejleszthetjük, a menet közben felszedett kincsekből pedig felszerelést vásárolhatunk magunknak. Itt azonban nagyon érződik, hogy a játékot konzolra tervezték. PC-n az irányítás valami borzalmas harc közben, elég rendesen ki kell csavarnunk az ujjainkat, ha el akarunk sütni egy kombót.

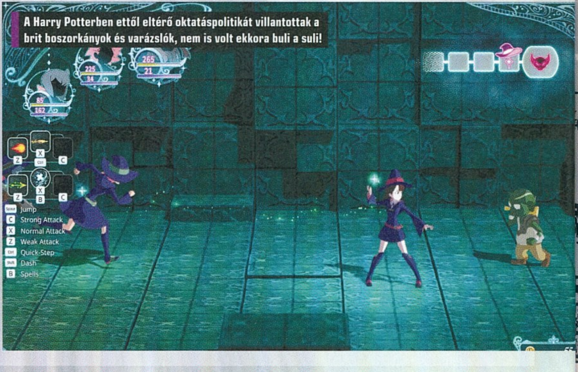
AZ ANIME ÉS A TÉMA RAJONGÓI SZÁMÁRA A JÁTÉK IS NYILVÁN KÖTELEZŐ DARAB, A TÖBBIEK VISZONT TALÁLNAK JOBBAN MŰKÖDŐ JÁTÉKOKAT IS.

gördítsük előre a cselekményt. Sajnos ez a gyakorlatban sok monoton rohangálást jelent, ami hosszú távon annyira nem élvezetes. Érdemes még megjegyezni, hogy először körülbelül egy óra játék után menthetünk, szóval addig tanácsos mellőzni a kilépést. A harcok során egy háromfős csapat élén kell szembenéznünk a hullámokban érkező démonokkal és a pálya végén egy főellenséggel. Két társunkat nem mi irányítjuk, hanem maguktól teszik a dolgukat, de azt minden kör előtt kijelölhetjük, hogy kit akarunk magunkkal vinni. A sikeres

Épp ezért, aki megteheti, inkább kontrollerrel vágjon bele a Little Witch Academiába, úgy garantáltan jobb élmény lesz a küzdelem.

ILYEN A MÁGIA?

Mindent összevetve, a játék elsősorban az anime kedvelőinek lehet jó választás, hiszen nagyszerűen visszaadja a sorozat kinézetét, hangulatát. Mindenki másnak azt tanácsolnám, hogy várjon minimum egy komolyabb leárazásig, mielőtt belevágna a kalandba.

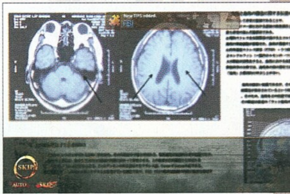


A Harry Potterben ettől eltérő oktatáspolitikát villantottak a brit boszorkányok és varázslók, nem is volt ekkora buli a suli!

ZÉRÓ IDŐ

[ÍRTA WILSON] **A visual novelek jellegzetesen japán műfajának még annál is jellegzetesebb szereplője a STEINS;GATE-széria, amelynek legújabb, minden eddiginél bánatosabb folytatása még akkor is kiemelkedő darabnak számít, ha játszani gyakorlatilag nem is lehet vele.**

A minőségi sci-fi mindig reflektál a saját korának problémáira, a STEINS;GATE 0 pedig már puszta megjelenésében is így tesz.



Bemutatni egy játékot úgy, hogy abban tartalom is legyen, de közben ne rontsa el az élményt, nos ez egy sztoriközpontú, tényleges struktúrával gyakorlatilag nem rendelkező visual novel esetében gyakorlatilag lehetetlen feladat. Főleg, ha az a STEINS;GATE a téma, amely a műfaj talán legjobbja, amiből decens anime adaptáció született, amely a megjelenése óta nemcsak minden elképzelhető platformra megjelent, de más médiumokba is átszivárgott, és aminek vonzereje pont a karakterekben és a sztori fordulataiban rejlik. Ha pedig ez egy szinte lehetetlen feladat, akkor képzeljük el ugyanezt egy folytatás esetében – sőt, elképzelni sem kell, hiszen a STEINS;GATE 0 végre PC-re is megérkezett.

VISSZA A JÖVŐBE

Merthogy hiába szerepel a címben az a nulla, ez bizony egy folytatás, méghozzá nem is akármilyen. Alapul a STEINS;GATE kánon szerinti jó befejezését viszi tovább, azaz... nos, már ezt leírni is a STEINS;GATE elrontása lenne, hiszen szó szerint a játék végéről van szó, úgyhogy virágnyelven fogalmazva: minden nagyon rossz, mindenki nagyon szomorú, és mindenki komoly problémákkal küzd. A katasztrofális eseményeket természetesen a legdurvábban Rintaro Okabe, a főszereplő éli meg, aki megtört emberként vág neki az új kalandnak, és a 15-20 órás történet során olyan komor, a néző számára is felkavaró fájdalom-hullámvasúton szalad végig, amely videojátékoktól szokatlan komolysággal mutatja be a depressziót, a poszttraumatikus stressz teljes folyamatát, és azt, hogy miként kooperál valaki egy olyan mély tragédiával, amit segítség nélkül egy ember sem tud feldolgozni.

Okabe szerencsére nincs is egyedül, a 0-ban is több mellékszereplő asszisztál neki, és az általában sötét hangulatot pont ők, elsősorban a lányok dobják fel, akik remekül hozzák a visual novelek csintalan karaktertípusait, a cosplayezéstől kezdve az őrült ötleteken át egészen a szerelmi élettel kapcsolatos problémákig. Szerencsére azért nem egydimenziósak, vagy épp kirakatszereplők, a történet fontos és elengedhetetlen építőelemei, akik közül nem egy legalább annyira briliáns elme, mint Okabe. Erre mondjuk szükség is lesz, a 0 természetesen most is az időutazás körül forog, egy nagyon erős és hangsúlyos, no meg trendinek számító mesterséges intelligencia szállal.

> Érzelmes, sötét tónusú visual novel, amelyben a játékosnak jórészt csak a passzív megfigyelő szerepe jut osztályrészül.

SCI-FI

A STEINS;GATE erre az epizódra sem engedte el a tudományhoz való görcsös ragaszkodását: a sci-fi részből a sci-t veszi komolyabban, megpróbálva akkurátusan bemutatni nagyon komoly tudományágakat és az azokhoz kapcsolódó szakszavakat. Szerencsére ezt nem lehetetlen követni, a beépített mini enciklopédia egyszerű, közérthető nyelvezettel magyaráz el akár komplex problémákat és elméleteket is. Játékot viszont ne keressen benne senki: ez már a szó szoros értelmében egy olyan visual novel, ahol a játékos csak az olvasó szerepét tölti be, interakciós lehetőséghez nem jut – egy felejthetetlen, szívszorító történethez viszont igen, amely fel tud nőni elődjéhez, még ha ehhez össze is tör pár lelket és szívet. ■

ADATOK

KIADÓ
Spike Chunsoft Co. Ltd.

FEJLESZTŐ
MAGES. Inc.

ÉRTÉKELÉS

A STEINS;GATE 0 példaértékű folytatás: nem az előző rész újrakeverése, hanem az ott történtek következményeinek bemutatása, azok minden komorságával és gyomorforgató érzelgősségével.

GÉPIGÉNY

Incel Core i5 CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 15 GB HDD.

TÁLALÁS:	**80%**
TARTALOM:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**85%**

PRO

Elképesztően komor, de humorral is átitatott történet, ami kiválóan bemutatja az első rész eseményeinek utózöngéit.

KONTRA

Tényleges játékmenet szinte már egyáltalán nincs benne.

85%

BEKEMÉNYÍT A VALVE

Májusban felszólító levél fogadott több játékfejlesztőt: a Valve azt követelte, hogy távolítsák el a „pornográf" tartalmat játékaikból – csakhogy a Valve ebbe a kategóriába sorolta az alsóneműs hölgyek ábrázolását is, ezzel gyakorlatilag kinyírva a visual novelek és a hasonszőrű játékok jelentős részét. Természetesen ezt komoly felháborodás követte, és miután a platformról többen is távozni készültek, a Valve gyorsan meggondolta magát.

A SZÁMKIVETETT CONAN EXILES

[ÍRTA BRYCE] **Egy licenchosszabbítást követően a norvég Funcom a 2008-as Age of Conan című MMO-ja után újra Hyboria világába kalauzol el minket, teszi mindezt ráadásul a manapság oly népszerű túlélőjáték-köntösben. De vajon sikerült végül a Conan Exiles-nak kitűnnie a sűrű tömegből?**

Robert E. Howard brutális és kíméletlen világa szinte tökéletes táptalaja egy olyan műfajnak, aminek lételeme a környezettel és a más túlélőkkel folytatott örökös harc. A Conan Exiles ezen a téren sikeresen veszi az akadályt: hiénáktól, óriásoktól és más fertelmes lényektől kell féltenünk az életcsíkunkat, miközben az anyatermészet is próbára tesz bennünket, a senkiföldjén sivatagi homokviharokkal, a messzi északon pedig fagyos pusztákkal. A problémák nem is a tálalással, hanem magával a játékmenettel vannak, ami két dolog miatt válik hosszabb távon frusztrálóvá: egyik a grindelés, a másik a bugtenger.

„ÖRÖKKÉ AKARSZ ÉLNI?"

Már rögtön az elején érdemes tisztázni, hogy a Conan Exiles nem klasszikus MMO, hanem inkább többszereplős survival-akció keverék, amit, ha nagyon akarjuk, még egyedül is játszhatunk. A menübe érve azonnal a Play Online és a Single Player/Co-op opciókkal fogunk szembenézni – előbbi a hivatalos- és játékos szervereket takarja, míg utóbbi lényegében egy saját privát szerver létrehozását jelenti, ahol lehetőségünk van egyedül kalandozni, vagy akár a barátainkat behívni. A legtöbben persze a multiplayer adta lehetőséggel akarnak majd élni, ahol is megkapjuk a szokásos PvE, PvP és a kettőt ötvöző PvE-Conflict módokat.

A PvE szervereken csak a világot benépesítő állatokban és szörnyekben tudunk kárt tenni, ezenfelül az épületek sem rombolhatók le (ezekről később még lesz szó). Ennek szöges ellentéte a PvP szerver, ahol a játékosok bármikor összekaphatnak, illetve riválisaik építményeit is megtámadhatják. Bár ez utóbbi lehetőség le van korlátozva egy bizonyos időszakra (hivatalos szervereken délután 5-től este 11-ig), ekkor olyan épületeket is meg lehet ostromolni, amiknek a gazdái éppen nem tartózkodnak a szerveren, így talán nem meredek kijelentés, hogy ezzel a játékmóddal csak csapatostul érdemes próbálkozni. A végére maradt a PvE-Conflict mód, ami a nap nagy részében békés hely, és csak az adott órában válik a túlélők harctérévé. Mind a három fajtából futnak hivatalos, 40 fős szerverek is, a szokványos, egyszeres fejlődési szorzókkal, noha más játékosok által létrehozott világokba is be lehet lépni – csakhogy az ottani szorzók, játékosszám vagy az opcionális keretek közé zárt, egymás elleni harcok szabályai változhatnak, így érdemes elolvasni azok szabályleírásait.

Miután végeztünk a szerverválasztás és karakterkreálás meglehetősen szokványos folyamatával, rögtön a keményvonalas túlélés sűrűjében találjuk magunkat. Első lépéseink sikeres megtételéhez a játék oktatómódja egy feladatokkal ellátó napló formájában nyújt segédkezet, ami kezdetben az ivásra, evésre,

ADATOK

KIADÓ
Funcom

FEJLESZTŐ
Funcom

MŰFAJ
túlélős MMO

INFO

MEGJELENÉS
2018.05.08.

ÁR
Steamen 39,99 euró (kb. 12 800 Ft)

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2300 vagy AMD FX-6300 CPU, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 560 vagy AMD Radeon HD 7770 1 GB VGA, 50 GB lemezterület.

A Charlie angyalai fantasy remakeje igencsak érdekes fordulatot vett.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MINDIG SPÓROLJ A KÉPESSÉGPONTOKKAL!

A játék elején még gyorsan lépsz szinteket, így sok képességpont fog hamar az öledbe hullani, de lehetőség szerint csak azokra a skillekre költs, amik éppen a jelenlegi helyzetedben szükségszerűek! A többit meg tarts meg későbbre, hiszen nem tudhatod, hogy később milyen problémával kerülsz majd szembe.

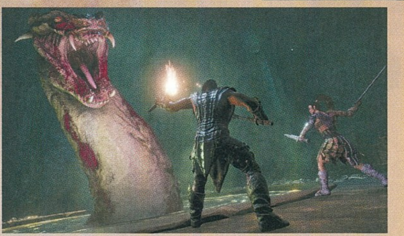
FEDEZD FEL A ZABOLÁTLAN VADONT!

Mind a területek felfedezése, mind pedig az utazásod során található különleges receptek, vallások és obeliszkek tapasztalati ponttal jutalmaznak, amiknek a segítségével gyorsabban tudsz szintet lépni. Egy nagyobb táv megtétele után könnyen 30-60-as szint között találhatod maga, szóval már csak ezért is megéri barangolni.

MIELŐBB SZEREZZ ACÉLESZKÖZÖKET!

Kezdetben a kőfegyverek és -eszközök is hatékonynak bizonyulnak, de hamar rájövünk, hogy kevés nyersanyagot szerezhetünk általuk, na meg igen hamar tönkremennek. Ezzel szemben az acélszerszámok és -fegyverek strapabíróbbak, könnyen javíthatóak, és több nyersanyagot tudunk kinyerni a segítségükkel. Fókuszálj hát rájuk!

Ace Ventura biztos megdicsérné Bryce-t, amiért ilyen kellemes hullaházat rendezett be magának.



mászásra buzdít, illetve az elsődleges és másodlagos nemi jellegeink eltakarására alkalmas ruházat létrehozásával kapcsolatos teendőkkel lát el bennünket. Ezeket a feladatokat nem klasszikus értelemben vett küldésként kell elképzelni, inkább csak felhívják a figyelmünket a kezdetben nélkülözhetetlen kellékek kraftolására, illetve az épületek létrehozására. Ó, és ha már a témánál járunk!

AZ ACÉL TITKA

A kraftolás nem csupán elengedhetetlen része a játéknak, de ezzel fogod eltölteni az időd nagy részét is. Az alapszerszámok és fegyverek létrehozása már a kaland elején gyorsan és könnyen megy, köszönhetően a sűrűn szétszórt köveknek, botoknak és növényeknek. Ám ahogy ezeknek az összeszedésével, legyártásával, a szörnyek megölésével, vagy akár a területek felfedezésével tapasztalati pontot gyűjtesz, úgy nyílnak meg számodra az egyre komplexebb lehetőségek – igaz, egy bizonyos pont után már durván túltolt elvárásokkal.

Egy példát említve: egy páncél létrehozásához három munkaállomásra van szükséged, amivel még nem is lenne gond. A bajok ott kezdődnek, hogy miután megvannak a nyersanyagigényes állomások, a kívánt páncél létrehozásához össze kell raknod egy vázat, ami annak ellenére is irtó sokba fog kerülni, hogy csak egy kezdeti alkotóeleme a végleges terméknek. Avagy pusztán egyetlen páncélelem elkészítéséhez is rengeteg nyersanyagra van szükség, így hosszabb távon ezek megszerzésére fog elmenni a tényleges játékidő. Mindez pedig rövid távon az élmény rovására megy majd, főleg, ha mindezt egyedül csinálod, a program alapszorzóival. Ezt ellensúlyozandó, érdemes nagyobb nyersanyagszorzókkal operáló szervereket megcélozni, vagy pedig kitartó és türelmes csapattársakat toborozni, hogy minden időnket a Conan Exiles vitathatatlanul legélvezetesebb részének, a felfedezésnek szentelhessük.

ÉRTÉKELÉS

A Conan Exiles remekül megragadja az alapmű hangulatát, és brutalitását, ám helyenként repetitívé válik, és szinte úszik a programhibákban.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Robert E. Howard brutális világa, a felfedezés élménye, lehengerlő területek és kreatív építési lehetőségek.

KONTRA
Harc közben problémás kamerakezelés, a kraftolás egy része túlságosan is időigényes, bug-bug hátán.

76%

SZILAJ GYÖNYÖRÖK

Howard kegyetlen világának feltérképezése már önmagában tartalmas szórakozás. A fagyos északon lévő óriások barlangjai, a központban elterülő névtelen város maradványai, a megmászható (!) hegyek csúcsain található őrtornyok vagy akár mocsarak épületromjai, mind hozzátesznek a világ történelméhez, amit különböző naplóbejegyzések és anomáliák segítségével ismerhetünk meg. Ráadásul minden nagyobb terület

Hyboria kicsit sem nevezhető hívogató helynek, noha virtuális formában azért csak túlél erre az emberfia.

saját klímával rendelkezik, amire ajánlott felkészülni, legyen szó élelemről vagy ruházatról. Gondolom, nem kell ecsetelnem, hogy miért nem tanácsos mezítláb, egy szál rövidnadrágban kóborolni a havas fjordokon, vagy akár nekiesni a sivatagnak víztartalék, no meg az arcunkat egy esetleges homokvihar ellen védő csuklya nélkül. Utunk során nem csak a természet erőivel, hanem az azt benépesítő lényekkel, illetve a gép által vezérelt banditákkal, PvP esetén pedig más játékosokkal, vagyis túlélőkkel kell megküzdenünk, méghozzá a jó előre legyártott fegyvereink bevetésével. Maga a harc a kitérés, a gyenge, illetve az erős támadások kombinálásából tevődik össze, mivel pedig minden cselekedetünk rontja az állóképességünket, így egy-egy kombó megkezdése előtt érdemes a harc közben is szusszannunk egyet. Mindezt csak a kamerakezelés tudja beárnyékolni, nagyobb ellenfeleknél ugyanis előfordul, hogy közel kerülvén hozzájuk, a fejük belenyomódik a kamerába, így lesznek olyan helyzetek, mikor zavaróan keveset fogunk látni. A harcospajtásokon túl az építőszelleműekre is gondoltak a fejlesztők, így a repetitív gyűjtögetés alatt szerzett nyersanyagot nemcsak eszközök, hanem komplett kunyhók, vagy akár erődítmények felépítésére is fordíthatjuk, ahol aztán nehezen megszerzett javainkat tároljuk majd. Ahogy már említettem, a PvP szervereken egy bizonyos időszak alatt ezek akkor is ostromolhatóvá válhatnak, ha mi éppen nem játszunk. Ezt ellensúlyozandó, lehetőségünk lesz a területen elszórt, különböző képességű rabszolgákat befogni, akikből őrséget toborozhatunk, esetleg a kraftolást felgyorsító, vagy élelmet gyűjtő munkásokat faraghatunk – így mondhatni a Conan Exilesban saját kis rabszolgakolóniát alapíthatunk. Itt azonban véget ér a célok sora, hiszen ez egy túlélős játék, ahol nincs igazi történet vagy végkifejlet. Ennél fogva a harc, a gyártás és az építkezés marad a játékosok jussa, ami a szerverek közötti vándorlással és a közösségi élménnyel együtt adja meg a Conan Exiles eszenciáját.

NEHÉZKES VIDÉK

Látványban az Unreal Engine 4-es változata szépen teszi a dolgát, és zenei szinten sincs okunk panaszkodni, a tálalás bizony kellemes. A Conan Exiles ugyanakkor tartalmi ígéretek szintjén iskolapéldája lett a korai hozzáférésű játékoknak, még ha a grindelésre fókuszáló játékmenete, na meg a temérdek programhibája (leölt állatokat hirtelen elnyelő föld, beakadó karakterek stb.) azért legörbítheti a szánkat. Viszont a világ, aminek a felfedezése ránk vár, bőven tud annyit nyújtani, hogy az említett tüskék ellenére a téma rajongóinak és a műfaj kedvelőinek egyaránt megérje bizalmat szavazni a Funcom portékájának. Ha nem is most, legalább pár hónap múlva, miután a kritikusabb hibákat már orvosolták. G

HÁLÓZSÁK A LELKE MINDENNEK

Elő fog fordulni, hogy elhalálozol; ilyenkor a rendszer vagy a kezdőterületre dob vissza, vagy pedig egy újraéledési pontra, amit egy ágy segítségével tudsz létrehozni. Ágyakból is több fajtát lehet készíteni, de az elején bőven elegendő, ha egy hálózsákot célzol meg. A hálózsák kraftolása és letétele után kattints is rá, mivel csak így aktiválódik az újraéledési pont!

MAGÁNYOS FARKASOK KÍMÉLJENEK!

PvP szerverre csak csapatostul érdemes merészkedni, a klánokba tömörült számkivettek ugyanis nem barátkozó alkatok. Vannak, akik már a kezdőterület környékén várják áldozataikat, így is megnehezítve a kezdeti lépéseket. Ilyen esetben tanácsos neked vagy a csapatodnak egy hegyen létrehozni egy kis tábort, hogy onnan kezdjetek neki az erőgyűjtésnek.

HANNIBÁL UTÁN SZABADON

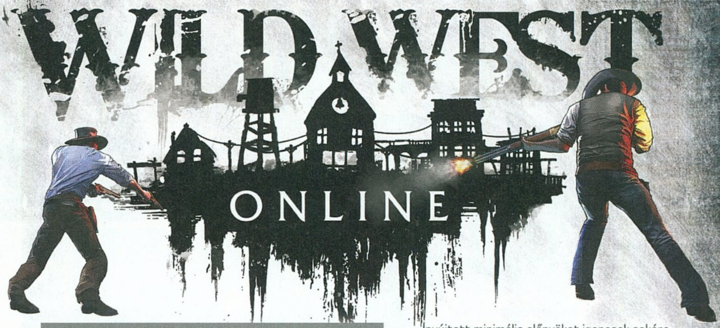
Az első gondok között találjuk az éhínséget és a szomjúságot. Utóbbit könnyen tudjuk orvosolni, elég, ha folyó mellé költözünk, és készítünk magunknak egy bőrkulacsot. Ételeket különböző állatokból és emberekből tudunk szerezni a baltánkkal. Igen, emberekből! Hiába, a szükség nagy úr. Tanácsos a húst elzárva tartani a romlás megelőzése végett.

AZ ÉN HÁZAM, AZ ÉN VÁRAM

Miután elérjük az első folyót, ajánlatos egy 4x4x2-es kuckót felhúznunk, ugyanis bármihez is akarunk kezdeni, fontos, hogy legalább az alap felszereléseink meglegyenek, ezeket viszont nem fogjuk tudni egy nap alap összegereblyézni. Megfelelő védelem híján előfordulhat, hogy elhalálozunk, újraéledni meg kellemesebb lenne zárt térben, semmint a pusztán.

A VADNYUGAT RÉME

WILD WEST ONLINE



[IRTA **ASTRODAVE**] KORÁNTSEM NEVEZHETŐ ESEMÉNYEKBEN SZŰKÖLKÖDŐNEK AZ 1800-AS ÉVEK AMERIKÁJA: AZ EURÓPÁBÓL ÉRKEZŐ TELEPESEK EGYRE NAGYOBB TERÜLETEKET HÓDÍTOTTAK EL AZ ŐSLAKOSOKTÓL, ÉS MÍG EGYESEK CSAK A FÖLDJÜKET KÍVÁNTÁK BÉKÉBEN MŰVELNI, ADDIG MÁSOK BANDITÁNAK ÁLLTAK.

A vadnyugat őslakói az indiánok voltak, akiktől eleinte a spanyolok, majd az angolok kezdték elfoglalni a nyugati partot. Mikor azonban fokozatosan nyugatabbra terjeszkedtek és egyre több törzs földjét foglalták el és fosztották ki, a kezdeti barátságos fogadtatást némileg ellenségesebb érzelmek váltották fel. A pórul járt rézbőrűeknek az sem igazán kedvezett, hogy a 19. század közepén Kalifornia északi részén aranyat találtak, aminek köszönhetően több ezer szerencsevadász érkezett a vadnyugatra. A nagyobb tömegű emberáradat összetétele finoman szólva is vegyesnek volt mondható, és ugyan nagy számban voltak közöttük olyan dolgos bevándorlók, akiket a hatalmas, szabad földterületek csábítottak, de akadtak olyanok, akiket inkább az aranyrudakkal és dollárkötegekkel megrakott vonatok, a vagyonukat magukkal cipelő telepesekkel teli postakocsik és a bankok széfjei érdekeltek.

A PRÉRI FURA URAI

Ez az igencsak mozgalmas, vérben és aranyban úszó időszak számos kiváló filmalkotásnak nyújtott hátteret (mint például Sergio Leone Dollár-trilógiájának), de játékokban is gyakran számolhattunk le napszítta arcú gazfickókkal és csatangolhattunk a látszólag végtelen pusztában – a GUN és a Call of Juarez-széria mind a mai napig remek szórakozást nyújtanak a téma iránt érdeklődőknek. A Wild West Online mögött álló csapat (saját bevallása szerint) közel két éve kezdett el dolgozni egy nyílt világú, western témájú MMO-n, amelyben a felfedezésnek és a nyersanyagok begyűjtésének legalább akkora szerep jut, mint a többi kalandorral és nemjátékos karakterrel való kommunikációnak. A Wild West Online korai hozzáférésű változatának a 2018/01-es Guruban szenteltünk néhány oldalt, és az akkori kiadás alapján bíztunk benne, hogy sikerül némi tartalommal megtölteni a valóban figyelemreméltó méretű teret. Ez azonban sajnos nem valósult meg, a végleges verzió ugyanis nem sokban tér el az akkor bevizsgált változattól.

Karakterünk megalkotása ezúttal sem lett összetettebb, csupán nevét, arcát, hajstílusát és bőrszínét módosíthatjuk kedvünkre, azonban a nemét már nem választhatjuk ki, a női hősről tehát egyelőre le kell mondanunk. Némi újdonságot jelent, hogy induláskor két frakció közül kell választanunk magunknak egy szimpatikust, mindegyikük más és más előnyöket biztosít: a McFarlane családot két testvér irányítja, akik nem ijednek meg egy kis vér látványától, és a piacot is ügyesen képesek manipulálni, ellenlábasuk pedig az arisztokrata Steele Industries, amelynek tagjai szerencsét próbálni érkeztek az Újvilágba. Bármelyiküket is választjuk, az általuk nyújtott minimális előnyöket igencsak sokára, minimum tizedik szinttől fogjuk tudni élvezni, 35. szinten például mindössze annyi a különbség, hogy vagy a shotgunra, vagy pedig a puskára kapunk plusz 5% sebzést.

Töltés közben látványos képeket kapunk vonatrablásról, véres kivégzésekről és nőkért vívott kocsmai lövöldözésekről – kár, hogy ebből semmit nem élhetünk majd át. Bármiféle bevezető videó, kerettörténet, vagy akár oktatómód nélkül érkezünk meg az egyik városkába, és teljesen a magányos cowboyra van bízva, hogy merre indul. Még egy alapvetően a többszemélyes kalandokat előtérbe helyező műtől is elvárható volna, hogy két összetűzés között megpróbálja valahogyan fenntartani a figyelmet. A Wild West Onlineban viszont semmilyen sztori nem foglalja keretbe az eseményeket, az egyes farmokon falat támasztó karakterektől csupán egyszerű küldetéseket kapunk: például csapda segítségével fogjunk el néhány állatot, vagy éppenséggel hozzunk nekik pár üveg whiskyt. Amennyiben sikerrel járunk, némi tapasztalati pont a jutalmunk, idővel pedig

ADATOK

KIADÓ
WWO Partners Ltd

FEJLESZTŐ
DJ2 Entertainment

MŰFAJ
vadnyugati MMO

INFO

MEGJELENÉS
2018.05.10.

ÁR
Az alapváltozat 29,99 euróba kerül a Steamen, további kiadások 49,99 és 89,99 euróért kaphatóak.

GÉPIGÉNY
Core i7-4770 CPU, 8 GB RAM, NVIDIA GTX 460 2 GB vagy AMD Radeon HD 7770 2 GB, 10 GB HDD.

Nem csupán a fenti felirat jelzi a küldetés epikusságát, hanem emberünk roppant daliás ülésmódja is. Hejj, micsoda cowboy!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

BARANGOLÁS

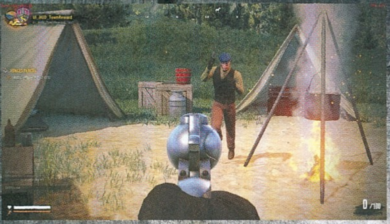
Használd gyakran a térképet, amennyiben nem akarsz teljesen céltalanul bolyongani a pusztában. Megmutatja a városok, farmok és a váratlan események helyét, az aranylelőhelyeket, illetve a még fel nem fedezett vidékeket. Ha egy fontosabb helyszínre (például egy ostromlott területre) kívánsz mielőbb eljutni, jelöld ki Ctrl-lal, és az iránytű mutatni fogja a helyes irányt, valamint a hátralévő távolságot.

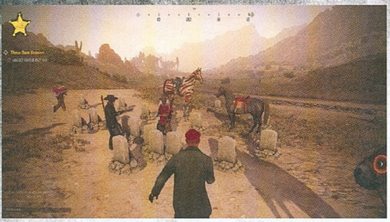
GYŰJTÖGETŐ ÉLETMÓD

Ha sokan otthagyták a fogukat egy összetűzésben, a tűzharc után érdemes átvizsgálni a pórul járt cowboyok sírhelyét, hogy nem ejtettek-e el esetleg valami használhatót. Ugyan drága tárgyakban (mint például egy díszesebb puska) nem érdemes reménykedni, néha jól jöhet némi lőszerutánpótlás, vagy akár a sebed vérzését ideig-óráig elállítani képes kötözőpólya, esetleg egy üveg jóféle whisky.

TŰZPÁRBAJ

Rosszakaróiddal leszámolhatsz gyalogosan, akár egyik fedezékből a másikba rohanva, akár pedig lesből, vagy óvatosan lopakodva (az egyik képességgel ilyenkor hangtalanul közelítheted meg az áldozatot). Szerencsére azonban nem szükséges leszállnod hűséges hátasod nyergéből, hogy valakit célba vegyél, vágtass bátran, így nehezebben találnak el, miközben megfordulva a hátad mögé is tüzelhetsz.





Olyan izgalmas a vadnyugati élet, hogy még a paci is tüzet rakott a város közepén, hátha meghal a belélegzett füsttől.

szintet lépünk. Ebben az esetben három területen oszthatjuk el a megszerzett pontokat: helyezhetjük a hangsúlyt a bányászatra, ekkor hatékonyabban juthatunk aranyhoz, a felfedezni kívánók nagyobb állóképességgel ruházhatják fel lovukat, vagy bővíthetik hátizsákjuk méretét, míg a harmadik ág a fegyverforgatóknak kedvez, hiszen ellenállóbbá tehetik hősüket a sebzésekkel és a különféle csapdákkal szemben.

Időnként hírt kapunk egy-egy városka ostromáról, ilyenkor az ellenséges frakcióval szemben vehetjük fel a kesztyűt és a hatlövetűt; ekkor nincs is más dolgunk, mint hogy csapattársainkkal visszaverjük ellenlábasunk rohamát. Ezenkívül egyéb váratlan eseményekről is értesülhetünk: felbukkanhat például egy értékesebb relikvia, amit begyűjtve értékes díjakat zsebelhetünk be, vagy éppenséggel egy aranyat szállító postakocsi, netán lezuhant léggballon tartalmát tulajdoníthatjuk el, máskor egy bank aranyrúdjait dézsmálhatjuk meg.

Egyéb izgalmasabb teendőnk azonban nem igazán akad. Az egyes porfészkekben betérhetünk a boltokba, hogy komolyabb fegyvert, lőszert, esetleg életerőnket és állóképességünket javító tárgyakat adjunk-vegyünk, kiemelt pontokat mutató térképeket szerezhetünk be, vagy pedig a szerzett nyersanyagokból fabrikálhatunk magunknak hasznos holmikat. A fogadó a legtöbb helyen meglepően üres, így a sarokban ácsorgó kártyaasztalt egyedül nem sok értelme van használni, azonban a rulettkerék működik, aminek a segítségével némi extra tőkére tehetünk szert (vagy bukhatunk el). A seriffel szóba elegyedve törvénytisztelő polgárrá válhatunk, amitől könnyebben felismerhetjük a banditákat. A városkában találhatjuk még a ládikónkat, amelyben a jelenleg nem használt tárgyainkat helyezhetjük el, továbbá horribilis összegért vehetünk némi földbirtokot is, melyet kedvünkre berendezhetünk.

A városhatáron túl a prérin azonban semmilyen érdekfeszítőbb eseményre nem érdemes számítani. Bányászhatunk ugyan némi aranyat és követ, valamint helyenként elhagyatott táborokban nézhetünk körül, nem felejtett-e ott valaki némi értékes szerszámot, ám más nem igazán történik. Mivel a belovagolható terület igencsak terebélyes, elegendő kulcs begyűjtését követően kabinokat vehetünk birtokba, ahol egyrészt barkácsolhatunk, másrészt pedig gyorsan átutazhatunk egy másikba.

VOLT EGYSZER EGY POROS VADNYUGAT

A Wild West Online több golyó által ütött sebből is vérzik, a legnagyobb hibája azonban az, hogy félkészen jelent meg: egyes funkciók (például a közösségi piactér) egyszerűen még nem működnek, bizonyos szövegek helyén űrkitöltő szavak jelennek meg, és nem indíthatunk női pisztolyforgatót (voltaképpen az egész játékból hiányzik a „gyengébbik" nem).

EBBEN A TÉMÁBAN SOKKAL TÖBB LEHETŐSÉG REJLIK, A FEJLESZTŐK AZONBAN LÁTHATÓAN A VÁSÁRLÓK LEHÚZÁSÁRA MENTEK.

Az elvállalható megbízatások unalmasak és jelentéktelenek, tehát a szóló küldetéseket kedvelőknek komoly hiányérzetük lesz, azonban a PvP oldal sem sikerült fényesen, az ellenfeleket gyakran nehéz becélozni a szerveroldali folyamatos akadozás miatt. Jó pár küldetéssel fel lehetett volna dobni az eseménytelen lovaglást, azonban nem találkozunk indiánokkal, az amerikai polgárháborút még csak meg sem említik, a csak nyomokban megépített síneк pedig könnyen megmagyarázzák, miért nincsenek vonatok a játékban. A viszonylag elfogadható látványvilág egyáltalán nem teszi indokolttá a 30 eurós árát, ráadásul emellett még beépített mikrotranzakció keretében juthatunk további aranyhoz. Amennyiben tehát nem sikerül tartalommal megtölteni a Wild West Online-t, hamarosan már csak magányos ördögszekereket fogunk benne látni – de játékost aligha.

ÉRTÉKELÉS

Legalább további egy év belefektetett munkát igényelt volna, ám jelenlegi állapotában még az 1997-es Outlaws is jóval izgalmasabb nála.

TÁLALÁS: **45%**
TARTALOM: **32%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **41%**

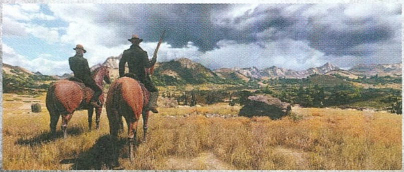
PRO

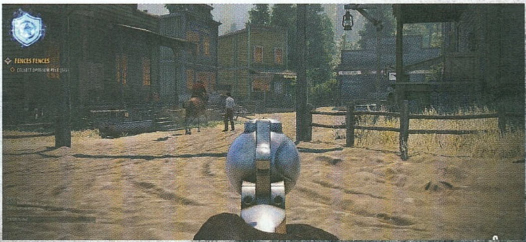
A grafikára valamelyest odafigyeltek, legalább a napszakok változnak.

KONTRA

Unalmas küldetések, semmitmondó harcok, ismétlődő események, zene hiánya, stb.

39%





TAPASZTALT VÁNDOR

Szintlépéskor számos irányba fejlesztheted karakteredet. Ha például viszonylag nyugodt életre vágysz, akkor érdemes bányásznak állnod, és a kitermelt javakat a legközelebbi kereskedőnek jó pénzért eladnod. Eleinte azonban a gyorsabb fejlődés érdekében érdemes a felfedezés képességére hangsúlyt helyezni, ezzel ugyanis minden egyes újonnan megtalált helyszínért több és több tapasztalati pont jár.

DŐL A PÉNZ!

Leglényegesebb bevételi forrásod természetesen az adásvételből és az események alatt begyűjtött aranyból fog származni, azonban egyéb úton (mint például szerencsejátékkal) is szert lehet tenni némi ropogós dollárra. Ezenkívül bizonyos időközönként (legtöbbször belépéskor) a frakciód uralma alatt lévő városkában is felmarkolhatsz némi készpénzt, amennyiben a buborékkal ellátott fickót megszólítod.

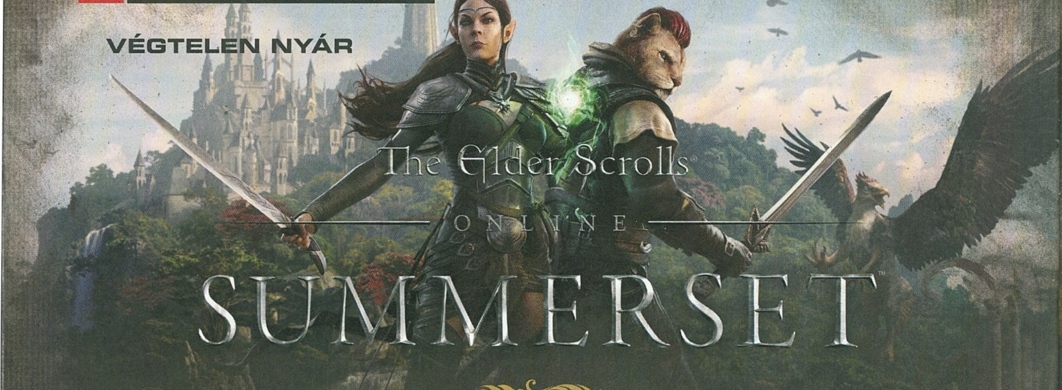
A TŰZ MELEGE

A leszámolások során szerzett sebeket mielőbb kötözd be, nehogy elvérezzen a hősöd! Ezt követően felgyógyíthatod különféle elemózsiák elfogyasztásával, a leggyorsabb módon azonban a tábortűz mellett hegednek be a sérülések. Készíthetsz te is egy sebtében összetákolt pihenőhelyet, de akár egy más által már elhagyatott tűz mellé is letelepedhetsz, hiszen az is jótékony hatással lesz az életerődre!

LÁDANYITÁS

Bizonyos ládákat könnyen ki lehet nyitni, némelyiket azonban keményebb fából faragták és némi zárral is ellátták. Ezek feltöréséhez adott (rendszerint meglehetősen kevés) idő alatt szükséges a zár elemeit egymás után addig mozgatni, amíg a zöld sávba érnek. Ha mindegyiket sikerült a helyes állásba terelned, máris a tiéd a tároló teljes tartalma, azonban az is lehet, hogy feleslegesen fáradtál.

VÉGTELEN NYÁR



[IRTA DREAMER] **Olybá tűnik, hogy nem múlik el úgy egy év, hogy a The Elder Scrolls Online ne bővülne egy nagyobb területtel. Idén a High Elfek otthona, vagyis a Summerset-szigetek nyílnak meg előttünk. Lássuk, ez mennyiben más, mint a tavaly nyáron megjelent Morrowind!**

Tavaly ugyanekkor, azaz a PC Guru nyárköszöntő számában beszéltünk utoljára a The Elder Scrolls Online-ról. Akkor egy négyoldalas cikkben emlékeztünk meg arról, mi változott a játék 2014-es megjelenése óta, és persze hosszasan írtunk annak első kiegészítőjéről a Morrowindról is. Ma hasonló célkitűzéssel vágunk neki ennek a tesztnek, ám idén egy másik, bár hasonlóan történelmi helyszínt mutatunk be nektek.

A Summerset kiegészítő mindazonáltal sok szempontból hasonlít a Morrowindre, az általa kitaposott ösvényt követi. Akárcsak a régi fegyencsziget esetében, az új terület ezúttal sem csak online vásárolható meg az alapjáték kiegészítéseként, de teljes értékű expanzióként fizikai kiadást is kapott. Akik a dobozos változat mellett teszik le a voksukat, azok megkapják a The Elder Scrolls Online (innentől ESO) alapjátékot is, ami egyébként kézzelfogható formában, külön már nem kapható. Az új kiegészítő egyik fontos eleme, hogy azok számára is azonnal megnyílik, akik friss karakterrel indulnak el Tamriel sűrűjében. Ebben az esetben ismét egy új kezdőtörténettel és tutorialszekcióval találjuk szembe magunkat, ami kifejezetten a Summersethez tartozó sztori elindítását szolgálja.

ÜDVÖZLÜNK A SUMMERSET-SZIGETEKEN!

A Summerset-szigetek Tamriel dél-nyugati csücskében, a kontinens árnyékában foglalnak helyet. Ezt a falatnyinak aligha mondható területet nevezik otthonuknak az Altmerek, ismertebb nevükön a High Elfek, akik a Merek egy ősi fajának, az Aldmereknek a közvetlen leszármazottjai. Az Aedrához köthető gyökereik ürügyén a High Elfek között kialakult egy felsőbbrendűségi nézet, mely egyre távolabb sodorta őket a Tamrielt benépesítő fajoktól és nemzetektől. A híresen xenofób High Elfek idegengyűlölete olyan mélyen begyökerezett a társadalmukba, hogy csak annak ürügyén szövetségre léptek, majd beleolvadtak a Második Imperial Birodalomba, hogy a csatlakozáskor teljes zárlatot rendelhessenek el a szigetcsoport körül. Csak a szerencsés kereskedők és az Imperial Birodalom nagykövetei léphettek be az Altmerek által meghódított területre. A belátogatási zárlat széthúzást eredményezett Summerset lakói között, és elindított egy kivándorlási hullámot, melyben főként a fiatalok vettek részt, hátrahagyva az idősebb lakókat.

A játék idején a Második Korszakban járunk, mely alatt az Altmerek királynője, Ayrenn egy rendeletben feloldotta a bejárási tilalmat. Főhősünk a Summerset-szigetre megérkezve különös pletykákat hall eltűnő, vagy a szigetre meg sem érkező utasokról, de egyesek az őket terrorban tartó mágikus szörnyekről is suttognak. Shimmerene felé indulva összefut egy ismerős alakkal, a khajiit James Bonddal, Razum-darral, aki a királynő kérésére megkezdte a tettesek kiszimatolását, főszereplőnk pedig kisegíti őt az ügy felgöngyölítésében.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Zenimax Online Studios

MŰFAJ
MMORPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.06.05.

ÁR
Digitálisan 29,99 euró (9 600 Ft), az alapjátékkal együtt 39,99 euró (12 800 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-540 CPU, 3 GB RAM, DirectX 11-kompatibilis VGA, 85 GB hely.

CSATLAKOZZ A RENDHEZ!

Tavaly a Morrowind eljövetelével az ESO stamina-rendszere átalakult, amit a legtöbb játékos a nerf-kalapács lecsapásaként élt meg, és ez a változás leginkább azokat sújtotta, akik PvP-re hegyezték ki karaktereiket. A Summerset esetében nem fogunk találkozni hasonló jelenséggel, mivel a kiegészítő a PvE játékosokat célozza. Az expanzió ezúttal nem hozott friss kasztot a játékba, viszont helyet kapott benne egy új kezdőtörténet és céh, melyhez friss

Dreamer úgy hallotta, ebben a dungeonben csak úgy hemzsegnek az ékszerek. Még jó, hogy van hozzájuk hivatalos retikülje.

24 ÉV SUMMERSET

1994-ben, az első The Elder Scrolls-játékban, a TES: Arenában Summerset már bejárható terület volt, ám a 24 éves játék technikai korlátai miatt az Altmerek királysága teljesen más színben tűnik fel, mint amit az ESO kiegészítőjeként láthatunk. Az ESO expanzió neogótikus falai között Disney hercegnőnek érezhetjük magunkat, míg az Arena esetében Vörös Szonjaként pózolhattunk egy posztmodern lakótelepen. Két évtized leforgása alatt egyedül egy rajongói mod jóvoltából látogathattunk el Summersetbe, ami a TES: V mellé tölthető le, és nagyjából Skyrim térképének egyharmadát tölti ki a terület. Ezt leszámítva azonban Summerset nem tűnt fel azóta a képernyőkön. Mivel a High Elfek szigete csaknem egy negyed évszázadig érintetlen maradt, ideális helyszín lenne a soron következő The Elder Scrollsban.

képességek dukálnak. A Summerset kiegészítő tulajdonosai csatlakozhatnak az eddig még csak a lore-ból ismert Psijic rendhez. Ahogy harcosok és a mágusok céhe esetében, úgy a Psijic rend is kapott egy önálló történetszálat, melyet csatlakozásunk után tudunk teljesíteni, és a kiegészítő első küldetésének végeztével nyílik meg előttünk.

Annak ellenére, hogy a rend a High Elfek szigetéről származik, az általuk behozott képességfa bármely kaszt számára használható, és nem kizárólag a mágusoknak kedvez, a Psijic rend tagjai előtt ugyanis megnyílik a lehetőség, hogy uralmuk alá hajtsák az időt. A képességfa öt aktív és passzív, valamint egy ultimate-képességet tartalmaz, amiket fokozatosan oldhatunk fel, ahogy erősítjük a rendhez fűződő kapcsunkat. Ízelítőként: a Time Stop nevű képességgel egy adott zónán belül megállíthatjuk az időt, ami abban az esetben, ha eltalálja egy ellenfelünket, az fokozatosan lelassul, majd megfagy. Az ultimate skill az Undo nevet kapta, melynek segítségével visszatekerhetjük az idő kerekét. Ekkor a mana, az állóképességünk, és az életerőnk is visszaáll ugyanarra az értékre, melyet négy másodperccel korábban tapasztaltunk, illetve karakterünk is visszateleportál korábbi pozíciójához.

ÉRTÉKELÉS

A Summerset egy nagyra nőtt hiányzó foltját tölti be az Elder Scrolls univerzumnak, miközben egyedi ízt ad az ESO-nak.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

A történet hosszabb, mint a tavalyi kiegészítőé. A helyszín látványos és magával ragadó.

KONTRA

A környezet nem annyira változatos, mint a Morrowind esetében, kevés a PvP tartalom.

84%

OOOH, SHINEY!

A Summerset legszámottevőbb újítása az ékszerkészítés. Mostantól a játékosok nem csupán fegyvereket, főzeteket, páncélokat és ételt tudnak kotyvasztani maguknak, de nyakékeket és gyűrűket is készíthetnek. Az ESO-ban korábban bemutatott mesterségekhez hasonlóan a Jewelry Craftingnál is az anyagok létrehozása, javítása, dekonstrukciója, kutatása és finomítása a cél. Amiben viszont az ékszerészség eltér a többi mesterségtől, az meglepően jól szemlélteti, milyen izzadságos munkával jár a csillogó holmik előállítása. Ezen kincsek legyártását ugyanis főként azoknak találták ki, akik rendelkeznek ESO előfizetéssel, melyhez jár egy kifejezetten kiegészítő hivatalos premierje előtt kerültek a táskánkba, nem tanulmányozhatók, így a start napján mindenki egyelő esélyekkel indult. A tanulás szerencsére kifizetődő, mivel abban az esetben, ha kellő időt és energiát fektetünk bele, nemcsak mutatós holmikkal gazdagodunk, de különféle extra statokkal is felfegyverezhetjük a kis csecsebecséinket. Például akad egy Bloodthirsty nevű jellemvonás, ami megnöveli a sebzésünket olyan ellenfelek ellen, amelyeknek alacsony az életereje. Ezen tulajdonság PvP jutalomként sajátítható el. Az ékszerkészítés mestersége persze csakis azok számára érhető el, akik rendelkeznek az expanzióval. A többi játékos is találhat diagrammokat, ékköveket és egyéb

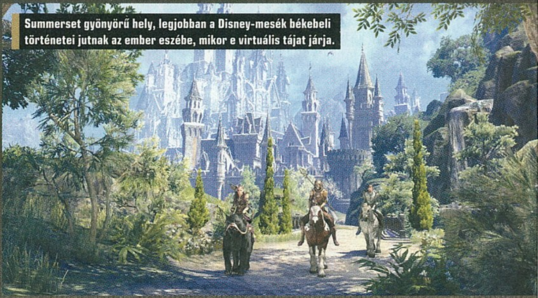
A BETHESDÁNÁL NAGYON JÓL BÁNNAK AZ ESO-VAL, MÁR MOST NAGYON VÁRJUK A KÖVETKEZŐ KIEGET!

a kraftoláshoz szánt zsákocska. Ebbe helykorlát nélkül gyűjthetjük össze mindenféle alapanyagot, és higgyétek el, szükség lesz rá.

Az ékszerkészítő mesterségben a fő hangsúlyt az egyes elemek finomra hangolása kapta, vagyis a legtöbb időnket kutatással, az alapanyagok finomításával és előkészítésével fogjuk tölteni, ami a virtuális térben is roppant fáradságos művelet. Ráadásul a fejlődés kulcsa sem maga az ékszerek előállítása lesz, mint mondjuk a kovácsolás esetében, hanem a már kész tárgyak szétszedése, ami végül is azok tanulmányozásának egyik formája (a másik a világban elszórt diagrammok és a megvásárolható leírások beszerzése, majd „átolvasása"). Akik viszont előrelátóan a megjelenés előtt összehordott ékszerek tömkelegének felhasználásával remélik a mesterség gyors elsajátítását, nos, csalódni fognak. Azon tárgyak, amik a hozzávalókat, szerte Tamriel területén, ám ők ezeket csak eladni, vagy elcserélni tudják más játékosokkal. Továbbá, a kész ékszerek is cserélgethetők a játékosok között.

ELF-ELEJTHETETLEN

A Summerset egy meglepően jól sikerült kiegészítés, ami csak érintőlegesen közelít a PvP játékosok felé, és inkább azoknak készült, akik a történetért és a The Elder Scrolls univerzumért rajonganak. Nekik pedig bőséggel lesz min csámcsogni. Az alaptörténet befejezéséhez így is kell 10-12 óra szabad játékidő, és akkor a sok, elsősorban egyjátékos mellékküldetésről még nem is esett szó. Rajongóknak tehát ajánlott az ESO legújabb pakkja, amely egyébként is majd' negyedszázad után viszi vissza őket ebbe a csodálatos ékszerdobozba – na de ez már egy másik, szövegdobozba tartozó történet.



Summerset gyönyörű hely, legjobban a Disney-mesék békebeli történetei jutnak az ember eszébe, mikor e virtuális tájat járja.

MARS INNEN!

DESTINY 2: WARMIND

[ÍRTA **BÖJTI**]

Nincs fél éve, hogy a guardianek az Egyiptomra hajazó Merkúron akasztották össze bajszukat a Panoptes nevű főmuftival, aki úgy gondolta, hogy a virtualitásban a jövő, de úgy tűnik, hogy a Destiny világában mindig van valami pionír, aki úgy érzi, fenekestül kell felforgatnia az ismert univerzumot.

A mikor kedvesemmel kettesben belevetettük magunkat a Warmind expanzió kínálta extra tartalomba, annyit mondtam: az a szerencséjük ezeknek a nyomiknak, hogy valami hihetetlenül zseniális gunplay és hangulat van ebben a játékban, így ha csak összetákolnak pár méternyi sivatagot, majd belehajítanak néhány lényt, már azzal is elvan az ember. És ezzel szinte mindent el is mondtam a Destiny-jelenségről és a kiegészítőkről, amik általában 6000 forintért nyújtanak minimális plusz tartalmat, megszórva pár jófajta jelenettel, pátosszal, nagy volumenű eseményekkel – mindezt olyan remekül tálalva, hogy a vásárló a végén még meg is tapsolja magát, amiért nem inkább egy humblibundlit vett olcsóbban, sokkal jobb és tartalmasabb csomagként.

Ez mondjuk ebben az esetben azért is vicces és aktuális, mert a májusi csomag nagy húzó ereje 12 euróért (kb. 3800 forint) pont a Bungie folytatása lett – ennek hála bárki lecsaphatott a remek lövöldére, ami ennyiért ajándék, még akkor is, ha csak a szimpla kampányt játszod végig. De mielőtt elkalandoznék, vissza a túlárazott DLC-k világába, amik néhány óra sztorit, pár PvP pályát és egy-egy PvE Raidet tartalmaznak – noha utóbbi általában rendesen odateszi magát a játékosok megizzasztásában. Ebbe a sorba pedig a Warmind is tökéletesen beleillik.

> Sokkal jobban örültünk volna, ha a Bungie a Destiny-mítosz elmélyítésére használja a letölthető tartalmak módszerét.

LEGIONÁRIS KULIMÁSZ

A „mintha itt már jártam volna" érzet sem a véletlen műve, mivel a legfrissebb expanzió a Marsra vezeti a cselekményt, bár főleg fagyos barlangokba és az állandóan rohamozó takenek közé, miközben a hős(ök) azért utazik/utaznak a planétára, mert arról egy vészjelzés érkezik. A kaptártudattal rendelkező szörnyetegeken túl persze feltűnik a bolygó őshonos létformája, a drabális, maszkulin kocsmai arcokkal teli légió is, így adott a lehetőség a csetepatéra, ami még egy öntudatára ébredő fegyvert is eredményez. Az meg persze brutális mészárlást és hatalmas pillanatokat hoz, de nem akarom elvenni senkitől a felfedezés élményét.

Hozzáteszem, hogy a Warmind alulmúlja szinte az összes korábbi kiegészítőt, a kampányával pedig kábé kettő, maximum két és fél órát tesz hozzá a történethez. Persze ezenkívül ott vannak a Crucible-be kerülő PvP pályák, a Strike-ok és a legfontosabb a csapatorientált hősöknek, a Raid, avagy a nagyjából határányi összefogást igénylő Spire of Stars. Utóbbi az, ami miatt nehéz azt mondani, hogy nincs tartalom a DLC-ben. Mert ugyan a történet nem lett túlragozva, a néhány újonnan kapott felszerelés sem mondható nagy vonzerőnek a csábításnál, azért egy összetett Raid sokakat elvarázsolhat, de ez is leginkább klánok, jól összeszokott csapatok esetében működik.

FARM FOR LIFE

Amiről nem beszéltem, de egyértelmű: a harmadik szezonnal és a kiegészítővel megemelkedtek a szinthatárok, van új fegyver, kicsit variáltak itt-ott a játékmenetben, de semmi olyan nagy extra nincs, ami nélkül nem lehetett volna egyébként meglenni. Összességében még mindig lehúzásnak érzem ezeket a bővítményeket, az irányadó kizárólag a The Taken King lehetne, ami aztán tényleg bőven bírt újdonsággal.

Mindezek mellett azonban azt is el kell mondanom, hogy a Warmind kampánya amilyen rövid, annyira élvezetes, és ugyan a végjátékhoz vezető út sokszor ismerős lehet (pályakialakítás, helyzetek, ellenfelek), a zene annyira telitalálat, annyira nagyszerűen működik a játékmenet, illetve annyira ütős az új bevethető fegyver, hogy többször is azon vettem észre magam, hogy ujjongva aprítom a nagy számban rohamozó opponenseket. Összeszokott párosként taktikázva gyilkoltunk a lezárásig, ahol pedig befutott a Destiny 2 legnagyobb meglepetése: a szó szerint leghatalmasabb és legemlékezetesebb boss a franchise történetéből. Szóval visszatérve, igen, a Bungienak az a nagy szerencséje, hogy nagyon komolyan összekalapálta a Destiny alapjait, de még emellett is elmondható, hogy a Warmind bár rövid és kevés benne a nagy újdonság, de ami van, azt továbbra is nagyon lehet élvezni.

Ez a jelenet mintha csak a Halóból került volna ide. Hiába, a Destinyben még mindig a lövöldözés a legélvezetesebb elem.

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Bungie**

ÉRTÉKELÉS

A Destiny 2 második DLC-je sem váltja meg a világot, leginkább csak a sorozat rajongóinak szól, ők viszont kimondottan szeretni fogják az apróbb részleteiért.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-3250 3.5 GHz vagy AMD FX-4350 4.2 GHz CPU, GeForce GTX 660 vagy AMD HD 7850 VGA, 6 GB RAM, platformtól eltérően minimum 44, maximum 88 GB HDD, futtatásához az alapjáték is szükséges.

TÁLALÁS:	**85%**
TARTALOM:	**55%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

PRO

Brutálisan jó zenék, a látvány és a hangulat a régi, ahogyan a játékmenet is, plusz nagyon komoly összecsapások vannak benne, no, és nem utolsósorban az eddigi legnagyobb boss.

KONTRA

Kevés az, amit még nem láttunk, ráadásul a Mars sem ismeretlen helyszín, de a legfájóbb, hogy a Warmind történetes módja hihetetlenül rövid, szinte el sem kezdted, már vége is.

68%

Az életed a videojáték, de nehezen tudod magaddal cipelni a konzolod vagy a gépedet miközben utazol, vagy épp az iskolában, a munkahelyeden töltöd a napjaid? Van megoldás: megérkezett a **Good Loot**, amely napjaink legnépszerűbb sorozatait - például a Star Warsot, a Falloutot, az Assassin's Creedet, vagy épp a Mafiát - önti hordozható formába. Szó szerint: kínálatunkban pólók, táskák, bögrék, kulcstartók és még számtalan egyéb loot vár arra, hogy viseld, vagy épp ereklyeként őrizd a közeledben!

KERESD A TERMÉKEKET
A KONZOLVILÁG ÉS A MEDIA MARKT ÜZLETEIBEN!*

*A képek illusztrációk, a végleges termékek ettől eltérhetnek. A pontos kínálat boltonként eltérő lehet.

ERDŐLAKÓK

THE FOREST

[ÍRTA WILSON] **Csontokból faragott kerítés, hullákkal kikövezett barlangrendszer, és történet vezérelte haladás: a The Forest nem éppen átlagos darabja a túlélős játékok műfajának, de minden szempontból nézve megérte rá négy teljes évet várni.**

Tíz bot, tíz szikla, tíz fog, mégis több száz tárgy – mi az? A The Forest érthetetlen tárgylistarendszere, amely az egyes tárgyak egy jelentős részét tíz darabban korlátozza, összességében mégis végtelen mennyiségű cuccot enged cipelni. A „logikátlan dolgok videojátékokban" jelenség persze egy olyan téma, amin felesleges komolyabban fennakadni, hiszen itt elsősorban a szórakoztatás a cél, hülyeségeket pedig bárhol lehet találni. A PUBG-ben, ahol az egyik leghatékonyabb gyógyítási módszer az energiaital; a gyilkolást megvető Yakuza-főhősnél, aki csata közben mégis gond nélkül nyomja ellenfele gyomrába annak szamuráj kardját, vagy lő bele egy tárat valakibe közvetlen közelről; vagy épp a Minecraft kraftolási rendszerében, ahol egy-két alapanyaggal állíthatók elő komplex tárgyak.

A Minecraft már csak azért is aktuális példa, mert a The Forest egy vérbeli túlélős játék, amely még akkor lovagolta meg a Notch keltette hullámot, amikor a műfaj a csúcson volt, de azért arra feltehetően senki se számított, hogy majdnem napra pontosan négy évet kell majd várni addig, míg a Forest egy jó ötletekkel rendelkező techdemóból egy Early Access sikersztorivá cseperedik.

KANNI-BÁL

És ha meglepő az, hogy négy év után valamit befejeztek, mit lehet arra mondani, ha az embert és gyermekét szállító utasszállító egyszer csak húsbavágó robaj kíséretében elkezd kocsonyaként remegni, majd darabokra hullani, mindezt a végeláthatatlan óceán fölött?

Nos, a legtöbben ezt nem tudják kommentálni, hiszen egy ilyen zuhanást nem szokás túlélni – a The Forest főhőse viszont megnyerte az életnek hívott főnyereményt, hiszen nem darabokban kászálódhat le a gépről, hanem a saját lábain... de csak miután végignézi, hogy egy nem túl szimpatikusnak tűnő emberszabású lény elragadja a kicsit, akit illene megtalálni.

Az pedig, hogy a The Forest már rögtön az indító képsorok után ilyet kér, legalább annyira jelentős, mint számos egyéb ötlete, hiszen a műfaj sajátossága annak nyitottsága. A stílus sikercímei között már-már lehetetlen olyat találni, amely nem hogy történettel, de egyáltalán valami céllal rendelkezne, a szimpla túlélésen felül. Ezzel szemben itt nem csak, hogy küldetést kapunk, de egy komplett narratívát is, melynek során kiderül, hogy a (fél)sziget valójában egyáltalán nem lakatlan, és korábban már rengetegen megfordultak rajta, de elhagyni gyakorlatilag senkinek sem sikerült.

Ennek oka nem csak a túlélés általános nehézségében keresendő, hanem egy súlyosbító tényezőben: a terület hemzseg a húsevő, önmagukból teljesen kifordult kannibáloktól, akik többedmagukkal portyáznak a fák, hegyek, dombok rejtekében, éjjel-nappal keresve a következő áldozatukat, aki egy gyors masszázst, és egy opcionális főzési folyamatot követően

ADATOK

KIADÓ
Endnight Games Ltd

FEJLESZTŐ
Endnight Games Ltd

MŰFAJ
survival

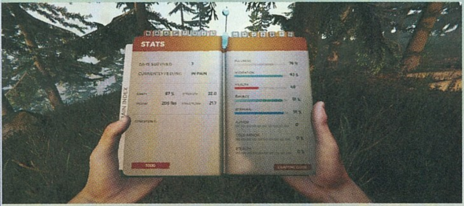
INFO

MEGJELENÉS
2018.04.30.

ÁR
16,79 euró (kb. 5000 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Dual-Core 2,4 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GeForce 8800GT VGA, 5 GB HDD.

Vannak kövek, árnyék, víz és fák, meg is nyithatjuk a Guru rezortot!



Ezek a természetvédők egyre agresszívebben védik a fákat, pedig csak tüzet akartam rakni.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

SZABADRABLÁS

Minden kaland a gép farkában veszi kezdetét: mielőtt továbbállnál innen, ne felejts el benézni a WC-be és az egyes sorok közé, hiszen rengeteg étel, ital és némi gyógyszer vár itt, melyek birtokában nem kell azonnal felszerelés után kutatnod, hiszen ezek segítségével ki tudsz húzni akár 1-2 napot is. A gép körül rengeteg bőrönd is van, melyet baltával, sziklával is kinyithatsz – ezekben további kincs vár.

A HELYSZÍN

Mielőtt nekivágnál a világnak, először az alapvető szükségletekről kell gondoskodnod – lásd menedéképítés –, de nem mindegy, hogy mely területet nevezed ki a sajátodnak. Mindenképp legyél a lehető legtávolabb a kannibál településektől, és próbálj olyan helyet találni, mely legalább egy oldalról védve van a természet által, vagy egy szakadékkal, vagy egy sziklafallal, esetleg vízzel. Így csökkentheted a támadás veszélyét.

A START

Az első és legfontosabb feladat még az első éjszaka beköszönte előtt menedéket építeni. Ekkor még megteszi egy vadászmenedék is, hiszen ehhez csak 6 farönk, néhány bot és kő kell, de mivel így védtelenül fekszel a szabadban, akár éjszaka is rádtörhetnek az ellenfelek. Alig kicsivel több erőforrással már felhúzhatsz egy aprócska kunyhót, amely szinte mindentől megvéd, és annyira sokat nem is kell dolgozni érte.

Az újrahasznosítás a természeti kincsek megóvásának záloga, ezért gyártunk egy hulla segítségével még több hullát.

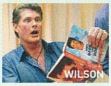
a tányérjukon szokott kikötni. És nagyon úgy tűnik, hogy Timmyre is valami hasonló sors vár a nem túl távoli jövőben.

CRUSOE NYOMDOKAIN

Ezt megakadályozni viszont nem lesz két perc, még úgy sem, hogy ezúttal nem teljesen meztelenül, bármiféle segítség nélkül kell nekivágni a vadonnak – a start-helyszínként funkcionáló gépfarok egyrészt teli van üdítővel és némi harapnivalóval, körülötte pedig feltörhető és kilootolható bőröndök tucatjaival, másrészt a kikászálódás közben rögtön felszedhetünk egy elnyűhetetlen baltát, amely hű társ lesz a teljes kaland során. Ez a kezdőlöket pedig pont elég ahhoz, hogy ne csak ne haljunk éhen vagy szomjan alig pár óra elteltével, de legyen egy kis motivációnk is, hogy megtaláljuk a túlélés helyes módját.

Persze szokás szerint ehhez megint ki kell ásni a fél világot, ahogy azt illik. Alapvetően két nyersanyagra lesz szükség, fára és kőre. Mivel egy erdő közepén vagyunk, értelemszerűen alapanyagból nem lesz hiány: a hiperrealisztikus, mégis baromi szórakoztató favágáshoz ott a balta, követ pedig szó szerint a földön heverő sziklada-rabokkal lehet nyerni. Ezekből egyszerre viszont csak tíz cipelhető, így fokozottan ajánlott a kiszemelt bázishelyre villámgyorsan felépíteni pár lerakatot, hogy karnyújtásnyi távolságra legyen az anyag, amint beindul a nagyüzemi szerelés. Annak pedig rögtön be kell indulnia, hiszen az éjszakák könyörtelenek, védekezni, pihenőhelyet csinálni pedig elkerülhetetlen. A

ÉRTÉKELÉS



A The Forest fantasztikus keveréke a túlélő horrornak és a túlélős játékoknak: az egészet keretbe foglaló története, az okos és egyedi ellenfelei, és a reális méretű világa miatt műfajának egyik legjobbja, még ha újításokra nem is futotta tőle.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Egyszerű, de remek kraftolási/építési rendszer, kiváló ellenfelek, zsigeri horror és ezzel párosuló hangulat.

KONTRA
Gyenge inventory rendszer, a kooperatív mód kiöli a horrort, sokat csúnyult az évek során.

83%

Minecrafttől és sok hasonszőrű játéktól eltérően itt viszont nem nekünk kell feltalálni a kereket, azaz nem kell recepteket találni vagy sémákat követni, azokat már az induláskor megkapjuk, a balta mellé jár ugyanis egy olyan, lámpával felszerelt kiskönyv, amely nem csak azt magyarázza el, hogy mit is kellene csinálni, de több oldalon át, kategóriákra bontva kínál építési ötleteket. E mellett pedig képekkel illusztrálva gyűjti a területen felfedezett állatok és növények listáját.

Az első pihenőhelyhez így szinte nem is kell más, mint néhány farönk, ennek birtokában pedig nem csak nyugovóra lehet térni, amint lenyugszik a nap, de megnyílik a mentés lehetősége is. Természetesen az csak a legfapadosabb építmény, ennél sokkal több minden érhető el – az egyszerű kis fakunyhótól kezdve a fák lombjai közé rakott menedéken át egészen

megismerkedünk a világgal. A Forest területe egyáltalán nem nagy, és pont ezért olyan jó: változatos, meglepetéseket, felfedeznivalót bőven tartogat, de nincs az embernek az az érzése, hogy elveszett, és nem tudja, merre menjen. Szinte minden reális távolságban van, a felépített menedékház helyzete mindenhonnan látható, így még a tájékozódás is könnyű, főleg a később megszerezhető térkép és iránytű birtokában.

Ami viszont egyáltalán nem az, az a túlélést leginkább nehezítő konfrontáció: az egyáltalán nem lakatlan (fél)sziget kannibáljai a műfaj talán legjobb ellenfelei. Nem szuicid hajlamú agyatlan drónok vagy zombik, az első pár alkalommal szinte nem is támadnak, csak távolról szemlélnek, és csak később mernek közelebb merészkedni, főleg, ha előtte hoztak erősítést is. Hajlamosak eliszkolni is, és inkább lesből

A legtöbb Early Access-játék sosem készül el, a The Forest azonban nem csak megjelent, de kifejezetten jól is sikerült.

a teljesen egyedi, moduláris struktúrákig, melyek akár az égig is nyúlhatnak. Maga az építkezés borzasztóan egyszerű és intuitív: csak ki kell választani a könyvből, hogy mit szeretnénk, aztán a világban megjelenik annak forgatható vázlata – ide kell rakosgatni az ikonokkal jelölt alapanyagokat, ha pedig minden megvan, puff, máris ott terem az, amit akartunk.

HALÁLTÁNC

Hogy ne menjen minden ennyire könnyen, van azért nehezítés, ami leginkább a mennyiségben mutatkozik be. A túlélés során egy egész vadasparkot kell kiirtani, beleértve annak növényeit és állatait is, hiszen mindenhez félelmetesen sok építőelemre lesz szükség, melyek esetenként meglehetősen nagy távolságra vannak. Eközben pedig gondoskodni kell ételről és italról is, és az sem árt, ha

támadni, ha pedig kifülelik, hol a bázisunk, akár az éjszaka közepén is megjelenhetnek, megpróbálva lerombolni és elpusztítani mindent. Ráadásul, ha meg is támadnak, akkor se feltétlen a gyilkolás a céljuk - akár el is rabolhatnak, és így lehet kikötni a Forest világának leggyomorforgatóbb helyén, a barlangrendszerben. A komor, nyirkos vájatokban több száz holttest, temérdek felszerelés található, és olyan, gore-filmekbe illő lények tömkelege, melyek elől bizony nem lesz egyszerű elmenekülni.

De ez a Forestre is igaz – rég volt a műfajnak ennyire szórakoztató, sokat újító darabja, amely nem a játékórák elrablásáról szól, hanem egy végcéllal rendelkező, mégis kötetlen kalandról, ahová nem önként csöppen az ember, de ha már ott van, megpróbálja kihozni belőle a maximumot. Pont, mint az Endnight Games a túlélős játékok stílusából!

ÉTEL ÉS VÍZ

Ha megvan a menedéked, nekiláthatsz annak a feladatnak, amire minden nap időt kell szánnod: az étel és italkeresésnek. Próbálj folyóvízből fogyasztani, mert a kisebb tavak általában teli vannak baktériummal; étel terén már jóval több a lehetőséged, hiszen az erdő teli van gombákkal, bogyókkal és olyan állatokkal, melyeket egy tábortűz mellett megsüthetsz. Vigyázz mit veszel a szádba: sok minden meg tud mérgezni!

ÖNELLÁTÁS

Szerencsére hosszú távon nem kell mindent magadnak beszerezned, automatizálhatod is a folyamatot. Egy teknőspáncél és néhány bot birtokában felállíthatsz egy olyan tartályt, amely begyűjti az azonnal fogyasztható esővizet – ehhez persze lehetőleg ne száraz vidéken táborozz le. A csapdák segítségével az állatokat, elsősorban a nyulakat ejtheted csapdába, melyek nemcsak húst, de bundát is adnak.

FELSZERELÉS

Ha esetleg a távolban látható hegyek közé merészkednél, tudd, hogy a hó és a szél nem csak látványelem: amint odaérsz, azonnal elkezdesz dideregni, a hipotermia pedig a játékban is gyorsan meg tud ölni. Mielőtt nekivágnál a hegyeknek, mindenképp szerezz megfelelő felszerelést - a vastagabb ruha mellett páncél sem árt, amely a harcok során is megvéd a támadásoktól, felfogva az ütések sebzésének javát.

BARLANGÁSZ

Nemcsak a legveszélyesebb ellenfelek, de a legjobb felszerelés is a barlangokban található. Mielőtt lemerészkednél ide, ajánlott legalább két fegyvert szerezned, és némi ruházat sem árt. Ne félj elfutni sem, teljesen felesleges harcba bocsátkoznod, ha nem muszáj: így csak kiteszed magad a sérülés és a halál veszélyének, és ha régen mentettél, akkor ez elég gyorsan visszavetheti a továbbhaladásodat.

ÁLLATI GYILKOSSÁGOK

OMENSIGHT

[ÍRTA STEELSAINT] EGY GYILKOSSÁGOT MEGOLDANI SOSEM EGYSZERŰ FELADAT. FŐLEG NEM AKKOR, HA A GYANÚSÍTOTTAK EGYMÁSSAL HÁBORÚZNAK, A NYOMOZÓ NÉMA, ÉS A NAP VÉGÉN A VILÁG IS ELPUSZTUL. MÉG JÓ, HOGY ÚJRA ÉS ÚJRA VISSZAMEHETÜNK AZ IDŐBEN, AMÍG RÁ NEM JÖVÜNK, KI VOLT A HUNYÓ.

A fejlesztőkre jellemző színes, meseszerű vizuális stílus ennek a játéknak is remekül áll, könnyű hát beleszeretni a találásába.

A Spearhead Games egy kicsi, független stúdió Montrealból, melyet 2012-ben alapítottak. Eddigi alkotásaik közül legismertebb talán a 2016-os Stories: The Path of Destinies, mely döntéseken alapuló történetvezetésével és pofás harcrendszerével sokak számára az adott év egyik kellemes meglepetését jelentette. Ennek a játéknak a szellemi örököse az Omensight, ami megpróbál minden tekintetben többet nyújtani, mint elődje: mélyebb sztori, kidolgozottabb harcrendszer és változatosabb ellenfelek várnak ránk a fejlesztők ígérete szerint. De vajon ennyi elég az üdvösséghez?

ÉLETED EDDIGI LEGROSSZABB NAPJA

Urralia földjét háború dúlja: a madarakat, kutyákat és más hasonló állatokat tömörítő Pygaria és a főleg rágcsálókból és medvékből álló Rodentia feszül egymásnak egy utolsó, mindent eldöntő csatában. Azonban az egész harc értelmét veszti, mikor valaki vagy valakik meggyilkolják a valóságot összetartó papnőt, és így lehetővé teszik, hogy a világot felfalni igyekvő kígyó, Voden kiszabaduljon a börtönéből. Főhősünk, a Harbinger, akinek az lenne a feladata, hogy ezt az egészet megakadályozza, sajnos későn érkezik, de nincs még minden veszve: egy boszorkány újra és újra vissza tudja küldeni az utolsó nap reggelére, egészen addig, amíg fel nem göngyölíti a gyilkosságot, és meg nem állítja a világvégét.

Talán már ennyiből is látszik, hogy az Omensight meglehetősen egyedi mesélési technikával dolgozik: mindig ugyanazt a napot éljük át, azonban eldönthetjük, hogy a négy kulcskarakter közül melyik oldalán vágunk neki a nyomozásnak, így mindig más szemszögből figyelhetjük az események kibontakozását. A főszereplők széles palettán mozognak: Ludomir egy részeges medve, Draga egy fegyelmezett és művelt pygariai tábornok, Ratika a rodentiai ellenállás vidám és nagydumás vezére, míg Indrik Pygaria hideg és számító császára.

Alapvetően mind a négy karakter ugyanazon az úton megy végig minden nap, a rutinjukba pedig az elején nem igazán tudunk beleszólni. Azonban amikor elkísérjük őket, sokszor értékes információkat is kikotyognak, melyekből elkezdhetjük összerakni, mi is történt a papnővel. Egy idő után bizonyítékokat is találhatunk különösen erős látomások formájában (angolul ezek Omensight néven futnak, innen a játék címe), melyeket megmutatva az egyes szereplőknek megváltoztathatjuk azoknak a viselkedését, céljait, és így a nap eseményeit is befolyásolhatjuk. Ha pedig elég ügyesen játsszuk ki a kártyáinkat, és a megfelelő szereplőt szembesítjük megfelelő időben a megfelelő bizonyítékkal, akkor a végén arra is rájöhetünk, hogy tulajdonképpen ki és miért követte el a világvégét előidéző gyilkosságot.

SZÜLETETT DETEKTÍV

A nyomozás során összesen öt helyszínt tudunk meglátogatni, melyek szintén elég változatosak: lesz itt egyszerű italméréstől kezdve a pygariai börtönön át a szent templomig minden. A legtöbb pályán harcok és platformer részek váltják egymást, felépítésük pedig lineáris, megbolondítva néhány eldugott kincsesel, sőt elvétve még egy-egy logikai feladványba is belefuthatunk. Ráadásul a fogadtatásunk attól is függ, hogy a négy karakter közül melyikkel látogatjuk meg az adott helyszínt. A templomba például simán beengedik Dragát, hiszen az épület a pygariaiak kezén van, de ha Ratikával érkezünk, akkor bizony át kell magunkat verekedni az őrökön. Az sem mindegy, hogy melyik napszakban jutunk el valahová: a döntő csata színhelyén például este már véres és elkeseredett harcok dúlnak, délután viszont még csak a készülődés folyik, így nem állnak a csapdák és a barikádok sem.

A nyomozás szempontjából fontos még megemlíteni a lepecsételt ajtókat is. Ezek gyakorlatilag mindegyik pályán feltűnnek, és ha ki akarunk nyitni egyet, akkor el kell

ADATOK

KIADÓ
Spearhead Games

FEJLESZTŐ
Spearhead Games

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2018.05.15.

ÁR
Steamen 17 euró (kb. 5000 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo, 2.0 GHz CPU, 6 GB RAM, 1 GB VGA, 5 GB HDD.

Az Omensight elődjének nyomában

A Spearhead Games előző játéka a 2016-os Stories: The Path of Destinies című hack 'n' slash volt, mely érdekes harcrendszerével és egyedi történetmesélésével hívta fel magára a figyelmet. A játék cselekménye ugyanis 24 féle befejezéssel büszkélkedhetett, azonban ezek közül csak egy jelentett happy endet, az összes többi esetben halál várt főhősünkre. A végigjátszás során korábbi felsüléseinkből okulva és négy különleges nyomra támaszkodva addig kellett próbálkoznunk, míg végül rá nem jöttünk, milyen döntések meghozatala szükséges ahhoz, hogy győztesen kerülhessünk ki az utolsó összecsapásból. Érdekesség, hogy a játéknak ugyanaz volt a legnagyobb gyengesége, mint az Omensightnak: 6-7 próbálkozás után már elég monotonnak és unalmasnak hatott újra és újra bejárni ugyanazokat a helyszíneket.

lesnünk az őt védő pecsét feltörésének titkát valamelyik karaktertől. A pecsétek összesen három variációban érkeznek: pirossal, zölddel és lilával találkozhatunk kalandjaink során, és természetesen mindegyik szín feloldását mástól kell megtanulnunk. A legtöbb ilyen ajtó mögött néhány kincsesládát találhatunk, vagy esetleg egy emléktöredéket, mely egy karakter múltjába enged rövid betekintést, de a gyilkos megtalálásához elengedhetetlen nyomok közül néhány szintén valamelyik elzárt pályarészen rejtőzik.

Elsőre még kifejezetten izgalmasnak hangzik ez az időutazós, nyomozós koncepció, azonban hosszú távon sajnos hajlamos monotonná tenni a játékot. Az Omensight kényelmes tempóban, néha kicsit bénázva körülbelül 6-7 óra alatt végigvihető, és ez az idő pont elég arra, hogy több mint elégszer megforduljunk az összes helyszínen. Bár általában kicsit más minden, hiszen nem ugyanannak a karakternek az oldalán járjuk be a jól ismert termeket, ezek a változások nem elég jelentősek ahhoz, hogy friss élménynek hasson a pálya újbóli végigjátszása. Egy idő után már fejből lehet tudni, mikor mennyi ellenfélre számíthatunk, a platformrészek is unott ugrálgatásba fulladnak, és lássuk be, negyedjére megtalálni ugyanazt az elrejtett kincset nem olyan nagy élmény, mint elsőre volt.

Hulljon a férgese!

Az Omensight legnagyobb erőssége a nagyszerűen eltalált harcrendszer. A készítők már a Stories: The Path of Destinies esetében is remekeltek ezen a téren, most pedig tovább finomították a receptet. A harcok során két támadástípus közül válogathatunk: a könnyebb csapások gyorsak, viszont nem mindig hatásosak, míg ha egy nagyobbat odasózunk, az több időt igényel, de cserébe a pajzsos ellenfeleket is sebzi. Ez azonban csak a felszín, hiszen ahogy fejlődik a karakterünk, úgy nyílnak meg újabb és újabb képességek, melyeket az összecsapások során használhatunk. Magunkhoz húzhatjuk és ellökhetjük ellenfeleinket, villámgyorsan előre szökkenhetünk egy adott irányba, vagy épp lelassíthatjuk az időt egy körben, ilyesmikre kell gondolni. Ráadásul a környezetet is felhasználhatjuk: a pályákon elszórva robbanóhordók és ledönthető oszlopok lapulnak, melyekkel szintén boldogíthatjuk ellenfeleinket

Van egy olyan érzésünk, hogy ez a magányos óriás nem csak egy megértő ölelésre vágyik.

ÉRTÉKELÉS

Az Omensight egy abszolút korrekt játék, mely látványos, időlassításra épülő harcaival és érdekes történetével bárkit a képernyő elé szegezhet pár órára.

TALÁLÁS:	**85%**
TARTALOM:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**90%**

PRO

Látványos harcok, izgalmas történet és érdekes, időutazós koncepció.

KONTRA

Egy idő után repetitív, az irányítás billentyűzettel nehézkes.

82%

Hála ezeknek a képességeknek, a harc igencsak pörgős és látványos. Könnyű belerázódni, és pár szint után már igen látványos megmozdulásokat is összehozhatunk néhány gomb lenyomásával. Viszont nem árt megfogadni a készítők tanácsát és kontrollerrel belevágni a kalandba, az irányítás ugyanis egérrel és billentyűzettel a legjobb esetben is körülményes.

A világ nem menti meg önmagát

Összefoglalva, az Omensight egy abszolút kellemes játék, mely hozza a Stories: The Path of Destinies színvonalát, sőt, helyenként még felül is múlja azt. Sajnos az időutazós koncepció miatt a végén már monotonnak tűnhet újra és újra visszalátogatni ugyanazokra a helyszínekre, azonban a pörgős harcok és az érdekes, nyomozásra épülő történet ezt a hiányosságot úgy-ahogy feledtetheti velünk. A nyári uborkaszezonban különösen kellemes felfrissülést nyújthat ez a darab, ráadásul abszolút korrekt áron is adják, így érdemes lehet rá beruházni.

HALÁLOSABB, MINT ÚJKORÁBAN

DARK SOULS
REMASTERED

[ÍRTA BÖJTI] Vissza Lordranba, ahol minden, ez az egész rémálom elkezdődött. Ahol meghaltál egyszer, tízszer, százszor. Majd jött Drangleic, ahol újra több száz életed veszett kárba, végül pedig ott volt Lothric, ahol szintén a nyomodban loholt a kaszás.

Persze túlzás lenne azt állítani, hogy minden a Dark Soulsszal kezdődött, hiszen a FromSoftware frissen felújított alkotása „csak" egy rendkívül fontos lépcsőfok volt a Soulsborne műfaj evolúciójában. Elvégre már a korában is lassúnak számító belső nézetes túlélőtúrák is azonos receptből táplálkoztak, amin aztán a PS3-as Demon's Souls lökött egy hatalmasat azzal, ahogy a nézetet külsőre váltotta. És noha ez a nagy reform erősen tagolt, egyetlen központi helyszínről külön rétegekre bontott külső pályákra szabdalta az akciót, a nagy áttörés megtörtént. Ezt folytatta, csiszolgatta a Dark Souls a trilógiává éréshez szükséges epizódok és a Bloodborne előtt, amik aztán tökéletesítették az egyedi és varázslatos elképzelést. Közel hét éve már. Megérett hát az idő egy felújított változatra.

ÉLJ ÚGY, MINTHA MINDEN MÁSODPERC AZ UTOLSÓ LENNE!

Szóval nem a nagy egész kezdődött itt, hanem egy kimondottan fontos fejezet. Az „itt" pedig az Undead Asylum, ahol a mocskos, mohás, kismerhetetlen nedvességtől csillogó falak között először éledtem halottszerű állapotomban, amiből egy lovag zökkentett ki. Aztán elindultam, vagyis inkább csak kódorogtam utamon, hogy egyszer egy hatalmas kőgolyóval lapítsanak ki, aztán ismét belesétáljak a csapdába, vagy éppen a lomhának tűnő, de bekattanva halálosan gyors ellenfelek kardjába. Hogy sokadik alkalommal eljussak a hatalmas démonhoz, akire a magaslatból lenézve kicsinek és nagyon (!) sebezhetőnek éreztem magam, majd viszonylag gyorsan legyőzve őt egy óriási madár vigyen magával, ezzel látszólag megnyitva előttem Lordran csodálatos és egyben szívfacsaróan fájdalmas, elmúlással teli világát.

Ott álltam a Firelink Shrine közepén lévő tűznél, ami az egyetlen biztos pont, és teljesen elveszettnek éreztem magam. A szomorkás és egyben mégis megnyugtató, elmondhatatlanul szép zene a fülembe kúszott, a még élő zölddel is rendelkező táj a beszűrődő fényekkel teljesen letaglózott.

Elindultam lefele, ahol csak a halál várja a játékost, aztán végül rájöttem, hogy az út felfelé, a várba vezet, ahol minden egyes sarkon, beugrónál és ajtó mögött lesben állt a rettenet, valami nagyon gyors és végzetes. Egy zombiszerű katona, egy terminátorként viselkedő lovag... majd a semmiből előugró újabb démon, aminek legyőzésében a közeli torony jelentette a legnagyobb segítséget. Rátaláltam a naplovagra, aki később ikonná vált hősies vallásával együtt; a sárkányra, amely a hídon nem engedett át; a kis katedrálisra, tetején a horrorba illő vízköpőkkel; a varázslatos erdőre a fákkal, a mohával benőtt gólemekkel, a gyönyörű és halálos pillangóval, vagy éppen a titkos és mindennel védett belső szentéllyel – hogy utána szó szerint a Poklot járjam be.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
FromSoftware

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.05.24.

ÁR
Steamen 40 euró (kb. 12 800 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2300 2.8 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 1 GB vagy erősebb VGA, 8 GB hely.

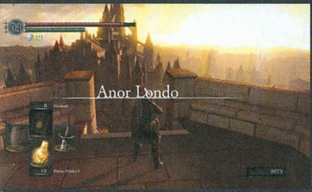
Mert mikor az elején azt hittem, hogy a vár falai között kihívás megjegyezni a katonákat és legyőzni őket, hatalmasat tévedtem. Mikor megláttam a páncélozott vadkant és inamba szállt a bátorságom, még fogalmam nem volt róla, mi vár a mélyben, a kripták között vagy éppen az elhíresült Blighttownban, ahova nemcsak a nap nem sütött be, így homályba burkolva a mérgekkel teli ördögi mocsarat, de még a képfrissítés is messze elkerülte a bugyrot, ami a legszerényebb becslések szerint is százezreknek lett végső nyughelye. És itt volt talán az a pont, amikor úgy döntöttem, minden pillanatot az utolsóként élek meg. Felkapva fegyverem ugrottam az ellenfelek arcába, mielőtt támadhattak volna, csak a fifikásabb ellenfeleknél tanultam újabb és újabb halálomból, ami mindig előnyömre vált. És ekkor, átfordulva a folyton aggódó és védekező áldozatból a harcos(hoz hasonlító) karakterbe, végleg megnyílt előttem a Dark

Nem biztos, hogy a Dark Souls minden titkát kiismertük, de ez a fickó biztos tudja, hol lehet ilyen menő fültisztító-pálcikát kapni!

Souls sötét, könyörtelen, de mindig újat és még jobbat, még többet mutató világa – megnyílt Sen's Fortress, ami leginkább egy hatalmas épületnyi ördögi csapdaként jellemezhető, és egyben átjáróként Anor Londóba, a napfényes felhővárosba, ahol a gótikus elemek között könyörületet nem ismerő lovagok várnak, és ahol kiderült, hogy ez még csak a játék fele.

TITKOK KULCSA

Mert Anor Londo után került a képbe a bonfire-ök, avagy a „tábortüzek" közti utazás lehetősége, itt fejthettem meg az Undead Asylumba visszautazás és a hihetetlen módon összerakott, rejtélyekbe ágyazott „festett világ" titkát. Itt mutatkozott meg az, hogy a Dark Souls nem csak egy nagyon nehéz akció-RPG, aminél külső nézetben előrehaladva folyton meghalok, majd újraéledek, miközben papírmasénak tűnő karakterek erőltetetten nevetgélnek az arcomba, hogy állandóan versenyfutást rendezzek a nyomomban loholó halállal. Nem... a Dark Souls a maga módján mestermunka. Kezdve a látszólag nulla karakterekkel, akiknél ha nem vigyázol, az egyik könnyen legyilkolhatja a másikat, ezzel nem végzetes, de elég komoly veszteséget okozva. Mert bizony elég egy jóindulatú tett, amivel a szabadságát adnád vissza valakinek, és máris lelkével fizet a másik.



ÉRTÉKELÉS

Semmi extra, nincs itt, kérem, semmi látnivaló. Az első Dark Souls végre úgy fut, mint az álom, minden lehetséges hibája a korából fakad, és abból, ha nem vagy eléggé edzett hozzá.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Végre a hírhedt Blighttown sem diavetítés, állandó a képfrissítés, az eredetihez képest az összkép sokkal kellemesebb, ráadásul a multi is fejlesztve lett.

KONTRA

Legalábbis, ha nem teszik tönkre a csalók (ez PC-n sajnos jellemző). Emellett azért a folytatások után pár dolog már inkább zavaró, mintsem szerethető benne, bár tény, hogy mindez a Dark Souls-élmény része.

80%

A játék sajátos multija a Remastered kiadásban is szerephez jut, igaz, PC-n sajnos élvezhetetlenné teszik a csalók.

Aztán mégis, hol van olyan, hogy az éjfekete sötétségben az orrodig sem látsz, pedig mindenfelé ellenfelek és szakadékok várnak... vagy az, amikor színes kis köveket kell szétdobálnod, mert csak így láthatod, hogy az egyébként teljesen láthatatlan híd hol kezdődik és hol ér véget?

Ilyenekkel van tele a Dark Souls, amiből csupán évekkel később merek ennyi mindent leírni, de még így is hagyok rengeteg titkot és rejtélyt. A végletek játéka, amik maximálisan próbára teszik a játékos türelmét, sőt a folytatások és a Bloodborne után még inkább, elvégre a FromSoftware később áramvonalasította a cselekményt, az összetevőket. Bizonyos szempontból, még esetlenségei és „barátságtalan" megvalósítása ellenére is ez a program a sorozat és a műfaj csúcsa. Szinte teljesen nélkülözi a linearitást, nem fogja senki kezét, és mindig tesz róla, hogy alaposan megizzassza még azokat is, akik sokadik alkalommal térnek vissza hozzá. Ebben az epizódban vannak a legbetegebb és legötletesebb főellenfelek, akiknél néha minden kiskaput ismerni kell a győzelemhez. Ebben a részben van talán a legváltozatosabb pályafelhozatal, a legnehezebb DLC, a legtöbb titok. A legfőbb jellemzők azonban állandók: fantasztikus, kórusokkal teli, nagyzenekari zene; elvont és sajátos látványvilág, ami kiválóan tükrözi a történetben eltelt évszázadokat, az elmúlást, a kilátástalanságot; remek pályakialakítás titkos járatokkal és rövidítésekkel; durva kihívás, ami végül aztán igazi katarzist hoz a kitartóbb kalandoroknak.

Amennyiben eddig kimaradtál az első Dark Souls PC-s haláltáncából, eljött az ideje, hogy végre te is ropni kezdj!

FELÚJÍTOTTA: A HALÁL

Ez a Dark Souls, legalábbis számomra ez volt az első rész – és ez a mai napig. A Remastered persze semmit nem változtat a lényegen. Már ha az semmi, hogy végig állandó a képfrissítés (60 fps, naná), igen, még Blighttownban is, ami így teljesen új arcát mutatja a világnak (nem volt konzol és számítógép, amin anno rendben lett volna ez a helyszín). Meg ott a javított látvány, ami azért szembetűnő az új fényhatásokkal és -effektekkel. Persze, látszódnak az eltelt évek, messze nem csodálatos a külső, de sajátosságaival, atmoszférikus és autentikus világával ma is teljesen rendben van a felújításnak hála. Ma már talán sokaknak túl nehéz lesz, még a megnövelt létszámú multi mellett is (négyen is lehet bandázni, ami azt jelenti, hogy támadóból is lesz/lehet bőven) – mert hát ugye senki se felejtse, hogy a játék közel felét teleportálás nélkül, gyalogszerrel kell letudni, ami bizony megkíván némi ingázást. Nyilvánvalók tehát a régi, elmaradottnak mondható elemek, amik azóta a műfajban megváltoztak – méghozzá nem véletlenül. De a Dark Souls így is az, ami. Egy igazi klasszikus darab, ami felújított változatában kínálja a legteljesebb élményt.

PC-n már az első nap a feléért

A Bandai és a FromSoftware valahogy mindig jobban érzi magát konzolon, és ezt a legtöbbször a Dark Souls szívja meg, vagyis leginkább a sorozat rajongói. Nem elég, hogy eredetileg a legelső rész PC-s változata minden idők egyik legrosszabb portja lett, de a harmadik részt a csalók vágták haza a kiváló start ellenére. A sort a Remastered is folytatja, elvégre a kevéske technikai hiba mellett visszatért a fejlesztők anti-cheater rendszerének rákfenéje, avagy a biztonsági pajzson a rést órák alatt megtaláló „jószándékú" júzerek (mármint lúzerek) brahiból intézik el Lordran kalandorait egy szempillantás alatt, de úgy, hogy az ártatlan halottakat szűri és vágja ki a rendszer egy softban kísérétben. Persze a hackerek azt állítják, a cég a hibás, de maradjunk annyiban, hogy mindkét oldal megéri a pénzét, így számítógépen érdemes kivárni a fejleményeket, hiába akciózott egyből a kiadó (50%, azért ez szinte példátlan), bár ha offline állnál neki, akkor ez a hiba nem érint igazán.

KÉT LÉPÉS HÁTRA, EGY ELŐRE

STATE OF DECAY 2

[IRTA BÖJTI] **Emlékszik még valaki Jeff Strainre, az ArenaNet és a WoW egyik fő emberére, aki a nagyszerű és közismert játékok (Diablo, StarCraft, WarCraft) után úgy döntött, álmot épít, és Class4 néven megteremt egy nyitott világú MMO-t, amit a játékosokon kívül zombik töltenek meg?**

Nos, az Undead Labs 2009-es megalapítása után négy évet kellett várni, a nagy durranás azonban elmaradt, a Class4-ből pedig Class3 lett, avagy a State of Decay. Hogy a nagyratörő vállalkozás végül nem valósult meg, talán nem is a fejlesztő hibája, inkább csak a gondolat az, ami megelőzte a korát. Pedig egy határok nélküli The Walking Dead még a The Walking Dead előtt igen mutatós lett volna az egyébként is impozáns portfólióban – ehelyett a nagyágyúk közelébe sem sikerült jutni, a zombis túlélőszimulátor végül az Xbox 360 (leginkább az indie csapatoknak dedikált) Arcade szekciójában látott napvilágot (ezt fél évvel később követte a PC-s változat). Ott mondjuk szép eredményeket hozott, de ez nem vigasztalta minden szempontból azokat a rajongókat, akik a várt hús-vér barátok társaságát mellőzve végül egyedül vágtak bele az egyébként kifejezetten emlékezetes kalandba. Hogy mi volt a nagy titok? Leginkább az életszerűség. Egy normál, hétköznapi emberrel kellett túlélni az apokalipszist, társakat és állandó utánpótlást gyűjtve, új élőhelyet keresve, teljes védelmi vonalat építve, miközben persze megmutatkozott az emberiség igazi arca is. Csak a multi hiányzott…

„KLASSZ" TÖBBJÁTÉKOS VERZIÓ

Aztán az első State of Decay megjelenése után három, a felújított verzió (Year One Survival Edition XOne-ra és PC-re) után egy évvel, avagy 2016-ban az E3-on sikerült bejelenteni a folytatást. Először persze mindenki reménykedett, hogy ez már olyan „klassz" lesz, mint ahogy azt eredetileg megálmodta Jeff urunk, de hamar sikerült kijózanítani az örömmámorban lubickoló túlélőket: a második epizód tartalmaz ugyan multit, de nem nagy számban, mindössze 4 főre. Itt már azért borult a bili, hogy 2009 óta ennyire futotta, miközben ma már boldog és boldogtalan egyaránt kraftolós MMO-kat, kooperatív akciójátékokat készít, de azt talán senki nem sejtette az elmúlt két évben, hogy 2018 májusában az Undead Labs annyi dicséret és elismerés után mivel fog előállni.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Undead Labs

MŰFAJ
akció, menedzsment

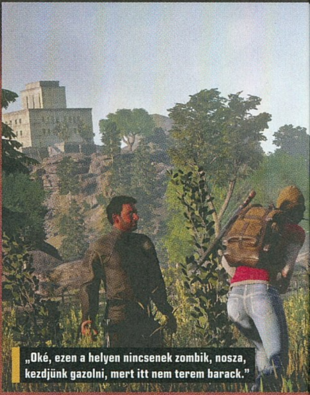
INFO

MEGJELENÉS
2018.05.22.

ÁR
Microsoft Store-ból 9900 forint az alapjáték, 14 900 forint a minden vérrel megkent verzió.

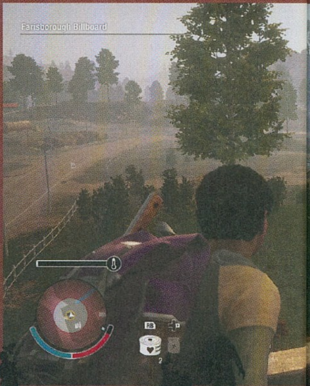
GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2500 2.7 GHz vagy AMD FX-6300 CPU, GeForce GTX 760 vagy AMD HD 7870 VGA, 8 GB RAM, 18,6 GB HDD.

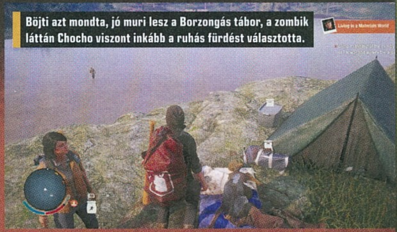
Merthogy kezdjük is egyből a feketelevessel: indítás után lehetőséged van pár előre legyártott karakter közül választani – méghozzá szigorúan véletlenszerűen legenerált arcokkal és tulajdonságokkal. Ez azt jelenti, hogy mindig párost kapsz, testvéreket, szeretőket vagy haverokat, speciális tulajdonságokkal és előélettel, majd egy kis felvezetést követően kiválaszthatod a kalandnak otthont nyújtó térképet is. Utóbbi lehet hegyvnél, völgyben, a választás pedig csak minimálisan van hatással a későbbi játékórákra, ami leginkább az összképet, a felépítést jelenti, merthogy éppen úgy, mint a kezdő páros, a bejárható világ is véletlenszerűen épül fel. Ez annyit tesz, hogy a feladatok minden esetben adottak, ezek változó módon jelennek meg és visznek a végcél felé, a kihívásokkal teli napok pedig további extra missziókat tartogatnak, amik egy hirtelen megjelenő zombicsapat vagy baráti, esetleg ellenséges túlélők képében kerülnek a játékos elé.



„Oké, ezen a helyen nincsenek zombik, nosza, kezdjünk gazolni, mert itt nem terem barack."

Egyébként pedig szinte minden a régi a külső nézetes akciójátékban. Van egy központi ház, amit belaknak a minden akció során fejlődő túlélők, aztán elkezdenek terjeszkedni, felfedezik a közeli házakat és elhagyott épületeket, boltokat, raktárakat, kifosztva azokat, felhasználva minden lényeges ellátmányt. A kisebb tárgyak mellett nagyobb zsákokat lehet begyűjteni,





Böjti azt mondta, jó muri lesz a Borzongás tábor, a zombik láttán Chocho viszont inkább a ruhás fürdést választotta.

ezekből gyógyszer, lőszer, üzemanyag, étel is nyerhető, ami azért is fontos, mert a közösségnek vannak igényei, miközben te magad bármikor válthatsz a szereplők között, akiket így pihenőre vagy orvoshoz is küldhetsz. A szobák is fejleszthetők, további kényelmi és ellátó feladatokat láthatnak el, emellett a morál is nagyon fontos, ami szintén a fejlesztésekkel, új őrhelyekkel, masszívabb védelemmel, több társsal javítható, mielőtt mindenki szélnek ered. Az emberek éheznek, megfertőződhetnek, meghalhatnak, elmehetnek, sőt az idegenekkel ellenséges viszony is kialakulhat, amennyiben nem segítesz nekik. Ezért kell állandóan figyelni a környéket, a magaslati pontokról feltérképezni a közeli helyszíneket, állandóan begyűjteni, mert ugye a folyamatos mozgás és fejlődés az, ami tartja a lelket a csapatban. Főleg, hogy éjszaka különösen veszélyes az élet, a zombik csapatokba is verődhetnek, egyre veszélyesebb alfajok válnak ki közülük, emiatt pedig nem árt fitten és alaposan felfegyverezve tartani az embereidet, hogy szembe tudjanak szállni a támadókkal. Ezért javasolt néhány lőállás is, vagy a még működőképes autók (amikbe persze benzin is kell, meg néha a javítás sem árt) elkötése, amiket igazi zombigyilkos szekerekké alakíthatsz.

CLASS2?

Mindez alapvetően iszonyat jó, egészen különlegessé teszi a játékot, miközben rengeteg problémára, sajátosságra kell figyelni. A túlélők beszélgetnek, elmondják személyes gondjaikat – a ronda, elkerülhetetlennek tűnő halál pedig állandóan ott van, beleliheg a tarkódba, minden sarkon, minden kifosztandó házban leselkedik rád és kis barátaidra, és egy apró nesz, a kutakodás közben véletlenül megreccsenő szekrény elég ahhoz, hogy népes hordák támadjanak meg, és a kardok, balták vagy lőfegyverek ellenére elvegyék az életed. A halál pedig azonnali és végleges, csak újonnan megismert túlélőkkel vagy új játékkal mehetsz tovább, ha beüt a gikszer, ezért tényleg érdemes odafigyelni és mindent számba venni. És ez tök jó, valahol egyedi, sőt még mindig tartom, amit egyszer már máshol leírtam: a State of Decay a „definitív túlélőszimulátor a zombiapokalipszis közepén" – egész egyszerűen utánozhatatlan az, ahogy autóba pattanva bejárod a világot, kutatsz és gyűjtögetsz, építgetsz, embereket szedsz össze.

A baj mindössze csak annyi, hogy 2013-ban ez már megjelent. Ráadásul kevesebb buggal, hasonlóan visszafogott külsővel. Mindenki beakad mindenhova, a tereptárgyak eltűnnek, visszatérnek, az autó beragad egy porszembe is, ami eléggé zavaróvá tud válni, mikor a túlélésért küzdenél.

Bár a CryEngine le lett cserélve, az Unreal sem hoz sokkal több látnivalót (sőt néha mintha sivárabb lenne a külső), emellett a procedurálisan generált tartalom is tönkreteszi az élményt. Igenis, kell a vonal, ami vezeti a játékost, a konkrét történet, ami érdekes és bemutatja egy bizonyos karakter életét. Mert így hiába a remek és szórakoztató multi (több emberrel minden jobb – rengeteg őrültséget lehet összehozni), hiába a 15-20 órás játékmenet, ami mindhárom térképen megismételhető, egész egyszerűen nem áll össze az egész, hiányzik belőle valami. Ez a valami most már a masszív multi mellett a lelket is jelenti, ami az előzményben még ott volt. Emiatt pedig inkább visszafejlődés a State of Decay folytatása, még ha a co-op bele is került. Persze ez ne vegye kedvét annak, aki kedveli a műfajt, és szerette az első részt. Az ár alacsony, a játékmenet működik, a fegyverek elhasználódnak, a kutatás változatos, a harcok izgalmasak, az élmény megmaradt, a kooperáció pedig tök jó dolog, noha nem árt hozzá néhány valódi ismerős. Aztán talán a harmadik rész nem egy szintén butított Class1 lesz, totálisan az alapokkal, hanem a valódi Class4, minden jóval. Mert ugye mint tudjuk, a remény hal meg utoljára. G

Újabb „jó" játék, ami viszont nem képes túllépni az első rész megoldásain. Korrekt iparosmunka, se több, se kevesebb.

Egy sikertörténet

A 2013 júniusában az Xbox Live rendszerében debütált State of Decay a változó értékelések ellenére hatalmas siker volt. Az első 48 órában már több mint 250 000 példányban fogyott el (ez ugye kizárólag digitális értékesítést jelent), a hónap végére pedig sikerült elérni a 700 000 példányt, amivel az Undead Labs az akkori második legjobban fogyó XBLA játékot tette le az asztalra. Persze rengeteg kritika is méltatta a programot, volt, aki a legrémisztőbb és legösszetettebb nyitott világú akciójátéknak titulálta. Ezek után különösen csalódás a folytatás.

ÉRTÉKELÉS

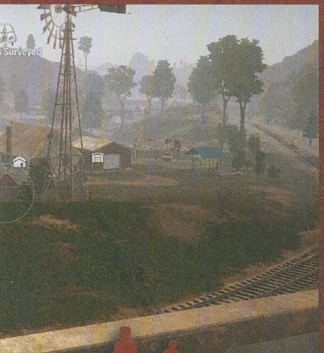
Szinte pont olyan, mint az első rész – marha jó alapokból felépített túlélőszimulátor egy kis kommunával, amit istápolgatni kell, miközben a gyűjtögetés és a harc állandó.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
A váz nem változott, így továbbra is nagyon lehet szeretni az autózást, ráadásul haverokkal új értelmet nyer a zombiapokalipszis, amit tényleg túl kell élni, nem elég csak elvegetálni.

KONTRA
Az Unreal motor egy csomó új bugot hozott magával, a sima One-os verzió kifejezetten csúnya (PC-n a legmagasabb beállításokkal azért szépen fut a játék), a random generálás meg unalmas.

70%



LONDONI VÉRSZIVATTYÚ

VAMPYR

A Dontnod Entertainment neve elsősorban a 2015-ös Life is Strange kapcsán csenghet ismerősen, most azonban a francia stúdió gondolt egyet, és a tiniket vámpírokra, Arcadia Bay városát pedig a spanyolnátha sújtotta Londonra cserélte. A Vampyr mind látványban, mind hangulatában egy igen borongós alkotás, ahol minden lépésünket morális dilemmák szegélyezik. Csak rajtunk áll, kit ölünk meg és kit hagyunk életben, de akárhogy is döntsünk, annak bizony következményei lesznek. Ha pedig csak ész nélkül nyakaljuk a vért, könnyen azon kaphatjuk magunkat, hogy a spanyolnátha az utolsó dolog, ami miatt aggódnunk kell...

[ÍRTA STEELSAINT] Morális dilemmák, spanyolnátha, London. A Vampyrban első pillantásra minden megvan, ami egy igazán jó akció-szerepjátékhoz kell, a kérdés már csak az, vajon mit sikerült kihoznia a Dontnod csapatának a kifejezetten ígéretes alapanyagból.

ÚJJÁSZÜLETÉS

Dr. Jonathan E. Reidnek nincs valami jó napja. Nem elég, hogy szeretett városát gyilkos járvány tizedeli, még őt magát is megtámadja egy rejtélyes alak az esti sétája során. A jó doktor egy tömegsírban tér magához, bőre hullafehér, nyakán sebhely, ráadásul szörnyű szomjúság is kínozza, melyet csak vérrel lehet csillapítani. Rá is veti magát egy közelben tébláboló szerencsétlenre, azt azonban már túl későn veszi észre, hogy olyasvalakit kapott el, akit nagyon nem kellett volna. Innentől kezdve nincs megállás: vámpírvadászok rontanak rá, neki pedig az életéért kell rohannia az éjszakába, közben pedig csak reménykedhet abban, hogy valaha is visszatérhet a normális, megszokott életéhez, vagy ha ez esélytelen is, legalább azt megtudhatja, mivel érdemelte ki az élőhalott létet és az ezzel járó örök kárhozatot...

Főhősünk tehát arra az egyszerű kérdésre keresi a választ, hogy ki változtatta vámpírrá és miért, azonban mondanom sem kell, ez a talány nem oldható meg olyan könnyen. Ahhoz, hogy lenyomozhassa rejtélyes támadóját, Dr. Reidnek meg kell tanulnia irányítania újonnan szerzett erejét, el kell rejtőznie a halandók társadalmában, ráadásul a nyomában loholó vadászok eszén is túl kell járnia. Ha pedig mindez nem lenne elég, folyton kínozza őt a szomjúság is, melyet egyedül ártatlanok vérével csillapíthat.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
DONTNOD Entertainment

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.06.05.

ÁR
14 990 Ft

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2130 3,4 GHz / AMD FX-4100 3,6 GHz CPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 1050 / Radeon R7 370 2 GB VGA, 20 GB HDD.

LONDON ÉJSZAKA

Talán már ebből is érződik, hogy a Vampyr története nem az a vidám, könnyed sztori, erre pedig a helyszín is rátesz egy lapáttal. Az 1918-as London ugyanis egy kifejezetten nyomasztó hely, főleg éjszaka. Az eső szinte mindig szemerkél, a közvilágítás semmire sem jó, és akkor még nem is említettük a járvány miatt lezárt, elhagyatott házakat vagy a sebtében, akár az utca közepén ásott tömegsírokat. A spanyolnátha annak idején több áldozatot szedett, mint a komplett első világháború, és az alkotók mindent megtettek, hogy ezt érzékeltessék is a játékban.

Ennek az ürességnek azonban van egy hátránya is: egy idő után nagyon monoton lesz tőle a környezet. Bár London több negyedében is megfordulhatunk, a legtöbb helyen ugyanazok az omladozó házak és gyéren megvilágított utcák várnak ránk. Pár kivételtől eltekintve valahogy hiányoznak az igazán emlékezetes helyszínek a játékból, és legyen bármennyire hangulatos is, valljuk be, egy idő után azért rá lehet unni az állandóan sötét, esős brit fővárosra.

Vámpírnak lenni már csak azért is szívás, mert a jó kis BBQ-s estéknek búcsút kell mondaniuk az vérszívóknak.

A SPANYOLNÁTHA

A huszadik század egyik legsúlyosabb járványa 1918 – 1919 között söpört végig a világon, és már az első évében több áldozatot szedett, mint a komplett világháború, végül pedig 50-100 millió életet követelt magának, ami a Föld akkori népességének 3-5%-át jelentette.

A járvány kitörését Spanyolországból jelentették először (innen a neve is), és elsősorban a nyugati frontról vonattal hazaszállított katonák terjesztették el a világon. Egy éven belül három hullámban is jelentkezett, ezek közül az első nem járt sok halálos áldozattal, a második és a harmadik hullám ellenben már jelentősen megtizedelte az embereket. Híres áldozatai közé tartozik például IV. Károly, az utolsó magyar király és Kaffka Margit, a magyar irodalom egyik legjelentősebb írónője.

Mindezt tetézi a kicsit kopottas grafika is: a Vampyrban található legtöbb tárgy, szereplő és épület a legnagyobb jóindulattal is csak közepes kinézetű. Ez alól egyedül az jelent kivételt, mikor vámpírként tekintünk a világra. Ilyenkor a színek eltűnnek, csak a kiömlött vér vöröse marad, illetve láthatjuk az egyes emberek szívét, ereit és a bennük lüktető életet. Hasonló lapra tartoznak a különféle szent tárgyak is: ezek a megfelelő kezekben fényesen izzanak az éjszakában, és már messziről jelzik, hogy vámpírként nagyon nem kéne a közelükbe kerülnünk.

Szintén érdemes megemlíteni az animációkat, melyek kifejezetten rosszul sikerültek. Főhősünk például sprintelés közben elég esetlenül néz ki, és a harcok során is könnyen kiszúrható néhány komikus megmozdulás. Apróságnak tűnik, de a gyakorlatban elég bosszantó, hogy a játékban nincs ugrás, helyette még a félméteres szintkülönbségeket is teleportálással (!) győzzük le, már ha a gép megengedi nekünk. Mivel ez a képesség nem használható például kerítések átugrására, ezért bizony olyan is előfordulhat, hogy a félelmetes éjszakai vadászunk egyszerűen nem tud átjutni egy derékig érő téglafalon.

A VÁROS MÁSIK ARCA

A játékbeli London maga elég nagyra sikeredett, így bőven lesz mit felfedeznünk. Bár a legtöbb házba nem tudunk belépni, az eldugott sikátorok, romos dokkok és szűk mellékutcák labirintusában is el lehet kalandozni egy darabig. Ráadásul, ha elég szemfülesek vagyunk, különféle gyűjtögethető naplórészletekre és levelekre is rábukkanhatunk, melyek a vámpírok és az ellenük harcoló vadászok eredetébe, mindennapjaiba, taktikájába engednek betekintést. A városban elszórva rejtekhelyekre is bukkanhatunk, ahol egyrészt fejleszthetjük fegyvereinket, másrészt mi magunk is új mozdulatokat tanulhatunk meg az éjszaka megszerzett tapasztalati pontokból. Igen sok képesség közül válogathatunk, ráadásul mindegyiknek több szintje is van, így egész jól a saját stílusunkhoz igazíthatjuk a főszereplőt. Ha akarunk, vérünkből készült fegyverekkel szabdalunk szét mindenkit, aki nem tetszik, ha akarunk, az árnyak közül csapunk le az ellenségeinkre. A tizedik szint után megnyílik három különösen brutális képesség is, ezek közül minimum egyre érdemes beruházni, hiszen piszok hatékonyak, igaz, cserébe nagy az erőforrásigényük és sokáig töltenek. A rejtekhelyek környékén egyébként patkányok is szoktak lebzselni, melyek afféle elsősegélycsomag gyanánt szolgálnak, hiszen ha elkapjuk és megesszük őket, némi vérhez juthatunk.

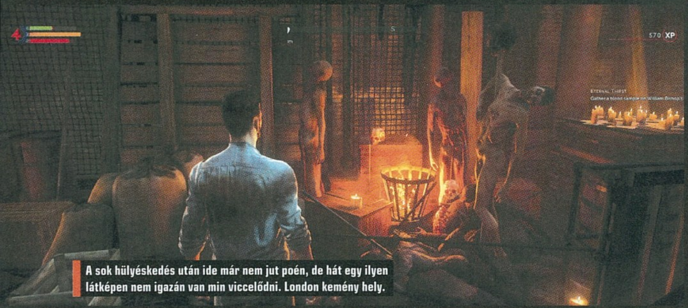
> A Vampyr igazi réme nem is a játékos, hanem a London lakosságát tizedelő spanyolnátha, ami még a háborúnál is több halálesetért tehető felelőssé.

Orvosként az embernek hozzá kell szokni a vér látványához, szagához... és hát néha még az ízéhez is, hogy a fene vigye!

A küldetésekre sem lehet semmi panasz. A sztori maga kifejezetten izgalmas, és ami a legjobb, hogy a mellékküldetések sem merülnek ki névtelen NPC-k gyilkolásában vagy érdektelen tárgyak gyűjtögetésében. Helyette az egyes mellékszereplőkhöz kötött nyomozásokat kapunk, ahol minden eset egy rövid történet is egyben, mely tovább mélyíti a hozzájuk köthető szereplők jellemét.

ÁTKOS LÉNYEK

A Vampyrban alapvetően két csoport fenyegeti az életünket. Egyrészt ott vannak az elkorcsosult, megőrült vámpírok, akik gondolkodás nélkül rárontanak bárki élőre, hogy kiszívhassák a vérét, másrészt pedig nem árt, ha a fegyelmezett, lőfegyverekkel,



A sok hülyéskedés után ide már nem jut poén, de hát egy ilyen látképen nem igazán van min viccelődni. London kemény hely.

fáklyákkal és szent szimbólumokkal felszerelt vadászokra is figyelünk, hiszen ők is okozhatnak néhány kellemetlen percet. Egyes küldetések végén, illetve néha az utcán sétálva pedig főellenfelek is felbukkanhatnak, akik a szokásosnál jóval több életükkel és sokszor speciális mozdulataikkal boldogítanak minket.

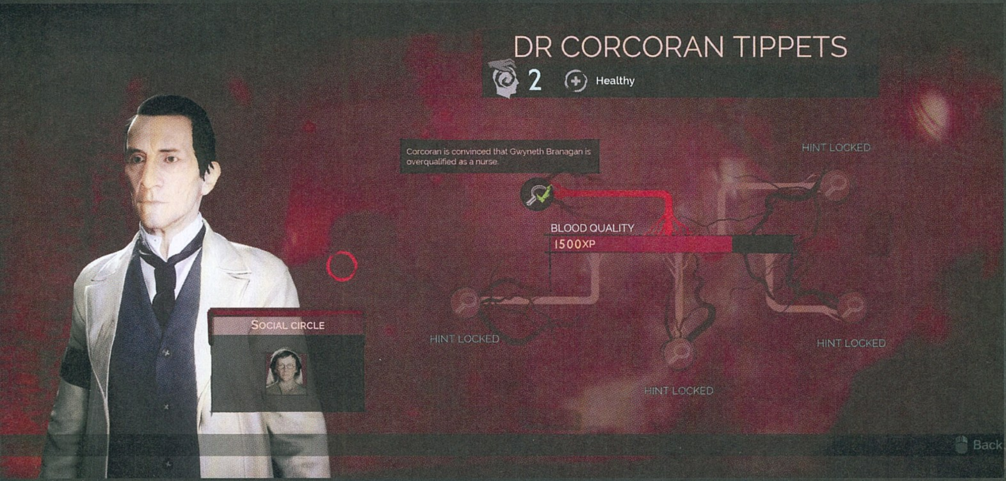
A harc során az életerőnkön kívül két másik tulajdonságunkra is figyelni kell, ezek pedig az állóképesség és a vérszint. Az előbbi segítségével tudunk támadni és kitérni, így ha kifogy, sokkal kisebbeket suhintunk, valamint mozgékonyságunkból is vesztünk, míg az utóbbi különféle varázslataink elsütéséhez kell. Érdemes figyelni az ellenfeleinket is, hiszen nekik is van állóképességük, és ha ezt nullára verjük, kis ideig elkábulnak, így ráharaphatunk a nyakukra, hogy újratöltsük a vértartalékainkat. Fontos megjegyezni, hogy ez a harapás általában nem halálos, akkor se, ha hátulról, lesből kapjuk el a delikvenst, de a segítségével értékes vérhez jutunk, ezért ajánlott minél sűrűbben használni.

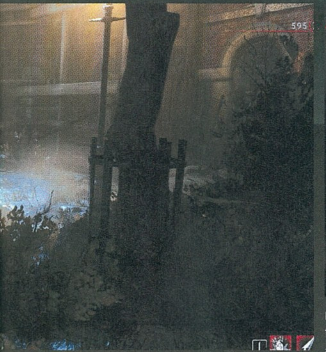
EAST END

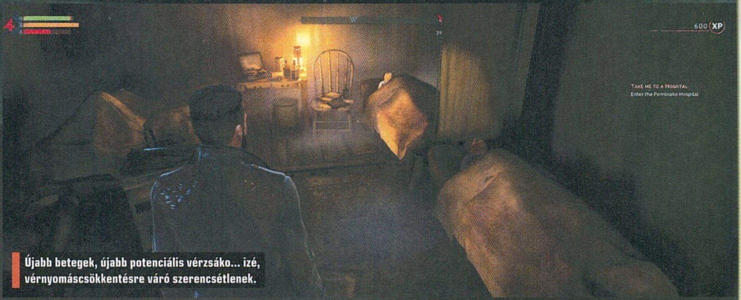
A játék során London East Endként ismert keleti városrészében fogunk leginkább garázdálkodni. Napjainkban Kelet-London egy igen dinamikusan fejlődő városrész (például a 2012-es londoni olimpiának a legtöbb beruházása is itt valósult meg), azonban ez nem volt mindig így, a 20. században a szegénység és az elmaradottság jellemezte a környéket. Ennek megfelelően a Vampyr is lerobbant bérházakban és félig már szétrohadt dokkokban játszódik puccos épületek helyett, remekül visszaadva a hírhedt városrész hangulatát, legyen szó akár a Pembroke Kórházról, akár egy névtelen kikötői kocsmáról. Még néhány történelmi helyszín is visszaköszön majd a képernyőnkről, eljuthatunk például Whitechapel kétes hírű negyedébe, ahol 1888-ban Hasfelmetsző Jack tevékenykedett.

A fegyverek tekintetében egykezes és kétkezes alkalmatosságok, valamint mordályok közül válogathatunk. Ami a felhozatalt illeti, az igen változatosra sikeredett, lesz itt a kaszáktól és bunkóktól kezdve a revolvereken és luparákon át egészen a karókig és a csontfűrészekig minden. Ezeket az eszközöket fejleszteni is tudjuk egy munkapad segítségével, így a legutolsó bozótvágóból is remek pengét varázsolhatunk, ha megvannak hozzá a megfelelő erőforrásaink.

Ami viszont gondot okozhat az összecsapások során, az az, hogy az irányítás egérrel és billentyűzettel kicsit körülményesre sikerült. Egy az egy ellen még elboldogul az ember, azonban ha többen szakadnak a nyakába, akkor hajlamosak összekuszálódni a dolgok. Alapjáraton lehetőségünk van egyvalakire fókuszálni, és akkor csak őt támadjuk, valamint az ő mozdulatai elől térünk ki, azonban ez a fókusz nem fix, hanem mindig változik, annak függvényében, hogy kire nézünk. Ez elsőre nem is hangzik olyan rosszul, azonban szűk helyeken vagy sok ellenfél esetén a rendszer hajlamos összezavarodni, és ilyenkor másodpercenként ugrál a célpontok között. Mondanom sem kell, így igen hamar káoszba és idegeskedésbe fulladhat a verekedés, hiszen ilyenkor gyakorlatilag mindent és mindenkit ütünk, csak azt nem, akit szeretnénk. A fentiek miatt érdemes lehet inkább kontrollerrel kipróbálni a Vampyrt, tapasztalataim szerint úgy egy fokkal barátságosabb a helyzet.







Újabb betegek, újabb potenciális vérzsáko... izé, vérnyomáscsökkentésre váró szerencsétlenek.

ELVESZETT LELKEK

A játék során folyton jelen van a nagy kérdés: vajon kinek a vérét igyuk meg, egyáltalán meg kell-e innunk valakiét? A fejlesztők pedig egy igen egyszerű, de annál hatásosabb megoldással érzékeltetik a döntés mögött húzódó komoly morális dilemmát. Alapjáraton a Vampyr nem kényszerít minket a vérivásra, sőt, ha olyan kedvünk van, mindenkit megkímélhetünk, azonban minél több életet veszünk el, annál gyorsabban fejlődhetünk és így annál könnyebb lesz maga a játék is.

Persze tapasztalati pontot kapunk az ellenségek legyőzéséért, titkok kiderítéséért és küldetések teljesítéséért is, azonban ezek pusztán töredékei annak, ami egy-egy civil megöléséért üti a markunkat. Ráadásul minél fontosabb valaki, minél több jót cselekszik, általában a vére is annál értékesebb és annál több XP-t biztosít. Innentől kezdve pedig csak rajtunk áll a döntés: ha gondoljuk, tengődhetünk patkányokon, de akkor kínszenvedés lesz felvenni a harcot a combosabb ellenfelekkel, vagy véres rendet vághatunk a civilek között, hogy mi legyünk az éjszaka királyai, de ilyenkor Londonban elszabadul a káosz és az anarchia.

A döntésünket viszont nem kell elkapkodni, sőt, a játék kifejezetten jutalmazza, ha megismerjük potenciális áldozatainkat, mielőtt lakmároznánk belőlük. A Vampyrban összesen több mint 60 civil található, mind egyedi szereppel és múlttal, valamint mindegyikhez tartozik néhány titok is. Minél több ilyen titkot derítünk fel, annál több XP-t ér a vérük, ha megisszuk, így érdemes a prédáink múltjába turkálni egy kicsit.

Már csak azért is megéri titkokat kutatni, mert a Dontnodnál remek munkát végeztek, ami a karaktereket és az információadagolást illeti. Először még mindenki elég egydimenziósnak tűnik, azonban ahogy kiderítjük a titkaikat, úgy kerülnek elő a kisebb vagy nagyobb stiklijeik, és végül mindenki a morálisan szürke zónában köt ki. Ott van például a doktor, aki első ránézésre rendes ember, hiszen halálra dolgozza magát, hogy a járvány áldozatain segítsen, de ha egy kicsit a mélyére nézünk a dolgoknak, kiderülhet róla, hogy nemrég téves diagnózisa egy ember életébe került, és gond nélkül megpróbálta eltussolni ezt az incidenst.

SZABAD EGY SZÓRA?

Érdemes tehát a múltban vájkálni, ahhoz pedig, hogy ezt megtehessük, rengeteget kell beszélgetnünk. Néha azonban ennyi nem elég, és a tettek mezejére lépve ki kell lesnünk leendő prédánk féltett titkait. Ha valaki rosszban sántikál, annak a gyorsuló szívverését mi is érezzük, és ha az illető közelébe tudunk ilyenkor kerülni, kiderülhet, milyen piszkos üzleteket intéz a színfalak mögött.

Ha pedig kiválasztottuk a prédánkat, akkor már csak a táplálkozás maradt hátra. A játék mindig készségesen jelzi, hogy kinél nagyobb az akaraterőnk: ezeket a civileket kaphatjuk el és igézhetjük meg. Miután a markunkba kerültek, el kell vezetnünk őket egy félreeső zugba, és már téphetjük is fel a nyakukat. Az egyes karakterek eltűnésével csökken a körzet stabilitása, és tetteinknek más, ennél durvább következményei is lesznek mindig. Mindegy, milyen jelentéktelennek tűnő figura a vacsoránk, valamennyire minden NPC halála befolyásolja az eseményeket.

KÁRHOZAT VAGY MEGVÁLTÁS?

A Dontnod akció-szerepjátéka tehát a szerepjáték résznél remekel, azonban az akción még lett volna mit csiszolni, ahogy a Vampyr technológiai oldalára is ráfért volna még egy kis polírozás. Az animációk elég rosszak, a grafika is kopottas, ráadásul a harcrendszer sem sikerült a legjobban. Ellenben a játékban található számtalan mellékszereplő hátterén és jellemén érződik, hogy sokat dolgoztak vele a fejlesztők. Épp ezért, a Vampyr elsősorban azoknak ajánlható, akik szívesen elmerülnek a világban, nem bánják, ha legalább annyit kell beszélgetniük, mint verekedniük, és meg tudnak barátkozni azzal a gondolattal, hogy a játékban nem különül el egymástól élesen a jó és a rossz, csak egy morálisan szürke terület létezik, ahol mindegy, hogyan döntünk, a végén mindenképp egy utolsó vérszívó szörnyetegnek érezzük majd magunkat. G

ÉRTÉKELÉS

STEELSAINT

A Vampyr egy mély karakterekkel és érdekes történetekkel dolgozó akció-szerepjáték, melynek sajnos a technológiai oldala már nem sikerült olyan fényesre.

TÁLALÁS:	70%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Remek szereplők, izgalmas morális dilemma, érdekes sztori és küldetések.

KONTRA

Kopottas grafika, rossz animációk és nehézkes irányítás.

80%

KIS KÉZI VÁMPÍRHATÁROZÓ

Mivel az elmúlt időkben számtalan formában feldolgozták már a vámpírok mítoszát, érdekes lehet megnézni, hogy Dr. Reidre mi igaz a hagyományos toposzokból.

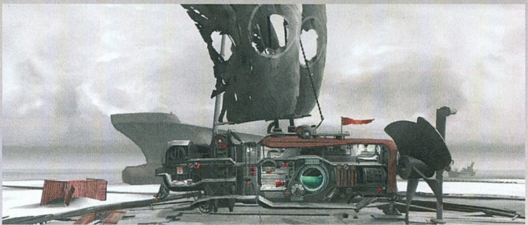
A doktor legtöbb rokonához hasonlóan emberi vért iszik, azonban nem hal bele a hiányába se. Taszítják a szent tárgyak, például a kereszt, de csak akkor, ha megfelelő ember kezében látja, és égeti a napfény is, de önmagában ennyi még nem végez vele. Azonban a hagyományos vámpírképpel ellentétben nem koporsóban, hanem a spanyolnátha áldozatainak házában alszik, ráadásul a tükörben is látszik belőle valami.

A bőre neki is fehér, mint legtöbb sorstársának, azonban alakot váltani, patkánnyá, farkassá vagy denevérré alakulni már nem tud, cserébe viszont teleportál, ami nem gyakori képesség a vérszívók között. Végezetül pedig érdemes megjegyezni, hogy főhősünk akkor is be tud lépni egy házba, ha előtte senki sem hívta be, ami mind a vadászat, mind a napi vizit során jól tud jönni.

Hasfelmetszőt nem találtuk meg a városban, de ez a sudribunkó is megteszi, ha csak ütlegelni szeretnénk.

PARTRA VETETT HAJÓ

FAR
LONE SAILS



[ÍRTA **WILSON**] **KABÁTBA BÚJTATOTT SZÁRAZFÖLDI PATKÁNY, AVAGY EGY GURULÓ HAJÓVAL A HALOTT VILÁG ELLEN, A LIMBO ÉS AZ INSIDE NYOMDOKAIN HALADVA – PÁRATLANUL HANGULATOS ÉS EGYEDI KALANDDAL VÁR A SEMMIBŐL ÉRKEZETT FAR, AHOL ÚGY VÁLHATUNK HAJÓSKAPITÁNNYÁ, HOGY VÍZ KÖZELÉBE SEM KERÜLÜNK.**

Egy magányos, hatalmas piros kabátba bújt kislány, egy porig rombolt ház és egy nem messze tanyázó földhajó: ha sztorikezdésről és történetmesélésről van szó, a FAR: Lone Sails rögtön a közepébe csap. Az egyszemélyes diákprojektnek indult, aztán a svájci Okomotive „egész estés" játékká duzzasztott debütáló műve nem köntörfalaz, hanem rögtön a mélyvízbe dob, egy élettelen, halott világba repítve. Pont, ahogy a műfajtól elvárjuk.

NAGYVILÁGI KALANDOK

Hiszen a FAR jobbára egy puzzle-platformer, amit olyan klasszikusok ihlettek, mint a fekete-fehér melankóliát világsikerré emelő skandináv Limbo, vagy a néma történetmesélés egyik nagy klasszikusa, a Journey. A FAR esetében valamiért ez a besorolás nem éppen a legjobb, hiszen a feladványok komplexitása kimerül a tárgymozgatásban és a kapcsolók nyomkodásában, a platformrészek nagyját pedig a zsebkendőméretű hajóban való mászkálás teszi ki. Nincsenek ellenfelek, nincsenek halálos csapdák (sőt, tulajdonképpen meghalni is csak összesen 1-2 ponton lehet), és igazából célból is csak egy: haladni előre, egyenesen az ismeretlenbe, egy remélt végcél felé.

Ezúttal alapvetően nem gyalogosan kell túlélni, hanem egy meglehetősen furcsa járműben: úgy néz ki, mint egy hajó, de van egy aprócska hátsó kereke, és egy hatalmas, lapátkerékre emlékeztető korongja, mellyel a földön gurul. Ezzel kellene eljutni az ismeretlenbe, amihez csak két dolog kell: szabad áthaladást biztosító terep, és üzemanyag a hajó gyomrában található gőzgéphez. Ezt menet közben kell felszedni, ládákat, hordókat és egyéb tereptárgyakat cipelve be a barátságtalan külvilágból, amit a gépház kemencéjébe tolva máris energiához juthatunk, amely 20-25 másodpercen át képes előre tolni a monstrumot.

A FAR játékidejének zömét így a gépház menedzselése adja: folyamatosan pakolni kell az üzemanyagot, néha ki kell engedni a gőzt, mielőtt az eléri a kritikus szintet, és ha az utat valami akadályozza, be kell húzni a féket, és gyalogosan megoldani az akadályhoz társuló puzzlet. Ez lehet egy lezárt ajtó, egy deaktivált gépezet, vagy egy viharfelhő is, esetleg ezek kombinációja. Semmi igazán komoly, még a legkörmönfontabb feladvány is kibogozható pár perc elteltével, és csak a FAR második felében kell a hajó teljes eszköztárát igénybe venni a boldoguláshoz. De néha csak elég állni, és a tájat nézni, míg az üzemanyaggal megpakolt, sebesen guruló hajó teszi a dolgát.

A TENKES KAPITÁNYA

A legfontosabb a hatékonyság és a lendület megtartása: idővel a hajó további fejlesztéseket kap (például egy csodálatosan kinéző és nagyon hasznos vitorlát), és ezek birtokában egyre előrébb jutunk. A 2-2,5 órás végigjátszás valami parádésan gyönyörű tájakra kalauzol, kolosszális gépekbe és járművekbe, porig rombolt településekbe, a természet által uralt vidékekre, ahol csak sejtésünk lehet, hogy mi történhetett, és mikor.

A FAR TÖKÉLETES BIZONYÍTÉK ARRA, HOGY NEM KIZÁRÓLAG A PLAYDEAD CSAPATA KÉPES MŰVÉSZI JÁTÉKOKAT KÉSZÍTENI.

Egy árva lélekkel sem találkozunk, egy szót sem hallunk, csak hegedűvel és zongorával kísért, gyomorszorítóan komor és fenséges zenét, és ezekből rakhatjuk össze azt, hogy milyen is lehetett ez a világ a teljes pompájában, még mielőtt beköszöntött az apokalipszis. Gyönyörű és felejthetetlen – mint maga a FAR, amely nem csak a Playdead-féle játékok imitátora, de egy, a saját lábán megálló titán.

ADATOK

KIADÓ
Mixtvision

FEJLESZTŐ
Okomotive

ÉRTÉKELÉS

Egy gyönyörű történet, sztori nélkül, egy halott, mégis csodaszép tájon. Roadtrip a világvége után, egy magányos kislánnyal, és földjáró hajójával a főszerepben.

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 GHz vagy AMD FX 8120 3,1 GHz CPU, 4 GB RAM, GTX 460 / HD6570 VGA, 3 GB HDD.

TÁLALÁS:	90%
TARTALOM:	60%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

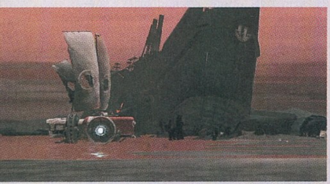
PRO

Elképesztően szép, csodálatos a zenéje, a játékmenete pedig egyszerűsége ellenére is izgalmas.

KONTRA

Nem ártott volna egy kicsivel több háttérsztori.

88%



CSOPORTOS (P)RO-NGÁLÁS

Dragon's Crown Pro

[ÍRTA BÜJTI] **2013-ban egy közel húsz esztendeje, már a Sega Saturn idejében megfogalmazódott ötlet vált valóra a PS-exkluzív Dragon's Crown képében, öt évre rá pedig a régóta dédelgetett álom elnyerte méltó jutalmát egy komplettebb, tökéletesitgetett változattal.**

Kamitani George az 1997-es, Saturnra megjelent Princess Crown után már játszadozott egy online hentelős program megalkotásának gondolatával, azonban támogatóként/kiadóként senki nem akart a projekt mögé állni, ami a direktor szerint a Golden Axe és a The King of Dragons szellemiségét idézte volna meg. Emiatt a fejlesztést elnapolta az alkotó, hogy végül 2011-ben kerüljön először napvilágra a Dragon's Crown terve, ami egyébként egyazon univerzumban lett elhelyezve, mint a szintén a Vanillaware felhozatalában megtalálható (PS2-es stratégia) GrimGrimoire vagy az Odin Sphere, ami már szintén megért egy felújítást (a 2016-os Leifthrasirt). És hogy mi a Dragon's Crown titka, ami miatt ma is érdemes elővenni egy immáron ötéves, oldalnézetes programot? Nos, szinte minden, kezdve a festményszerű és elnagyolt látványvilággal, amit most már 4K és nagyzenekari aláfestés koronáz meg.

DUNGEONÖK MÉLYÉN

Alapjáraton semmi extra nincs a Vanillaware alkotásában, hiszen a mechanika nem más, mint az évtizedekkel korábbi recept, aminek során a képernyőn balról jobbra (meg kicsit le és fel) haladva varázslóval, íjásszal, harcossal, barbárral aprítod és löväldözöd az ellenfeleket a katakombák mélyén, a várakban és erdőkben, így haladva a pályák rejtette végkifejlet felé. Kiválasztasz egy saját hőst a nagyon elnagyolt karakterek közül (a varázsló csaj akkora mellmérettel bír, hogy bárki a csodájára járna – rohanás közben különösen vicces az animációja, ahogy a kalapját fogja le, de keblei szinte repkednek), aztán a kezdőhelyszín felfedezése után nekiállsz az aprításnak. Ami érdekesség: útközben halott hősök csontjaiba botolhatsz, akiket a központi terület templomában feléleszthetsz, majd társadul fogadhatod őket. Összesen három partner jöhet, felosztva a feladatokat, avagy harcos(ok) mellé javasolt a mágiahasználó és a távolsági fegyveres jelenléte is. És természetesen van offline és online multi is, aminél bármikor bárki beugorhat, sőt a Pro verziónak hála még a platform is mindegy. Ebből adódik, hogy igen, a mentéseidet is átviheted, ha valamelyik korábbi verzióval is rendelkeztél.

Amúgy van kastély, erdő, pincerendszer, mindenféle veszedelem, meg a pályák végén nagy szörnyek, hogy a végjáték során még egy valódi sárkányt is legyűrhess. Közben némi segítséggel ajtókat és ládákat lehet nyitogatni, van rúnafejtés is, a missziókról visszatérve fejlődsz, új felszerelést pakolhatsz a karakteredre – természetesen van egy rakás fegyver, páncél, extrákat nyújtó ékszer, és ahogyan lenni szokott, új képességeket is megnyithatsz a nagyobb támadásokhoz.

KÉPESKÖNYVBE ILLŐ

Mindez nem formabontó, nem úttörő, viszont kimondottan élvezetes, no és jól is van tálalva. Hátasokra pattanva dínóról szórod a tűzgolyókat, a csapat forgószelet és hatalmas lángoszlopokat idéz meg, és ezzel bizony sem a Minótaurosz, sem pedig a beholder nem tud mit kezdeni, ha már mindenki kellőképpen tápos. A 4K csak egy kis extra, a Dragon's Crown eleve nagyon szép, festményes külsővel bír, amit némi 3D-s hatás tesz még vonzóbbá, a keresztjáték és -mentés is csak extra, a felújított (választható) zenét a nagyzenekarral viszont muszáj kiemelnem, mert az is kellőképpen hozzátesz a játékélményhez.

Talán a digitális verzió mondható drágának (a steelbookost egy ezressel olcsóbban is beszerezheted), de azt hiszem, hogy a tartalmas, több mint tízórányi kampány megérdemli, hogy leporold, vagy ha még nem ismerted, hát most tegyél vele egy próbát. Már ha szereted a műfajt, és régóta vágytál valami hasonló kalandra, mint amilyen a Golden Axe volt.

ADATOK

KIADÓ
ATLUS

FEJLESZTŐ
Vanillaware

ÉRTÉKELÉS

Nagyon egyedi, látványos külső, még ha a karakterek túl is lettek tolva izmok és nőiesség terén. A kooperatív mód kellőképpen izgalmas és változatos.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
A műfaj ugyanolyan szórakoztató, mint régen, csak éppen modern köntösben, kiegészített játékmechanikai elemekkel, amik feldobják a remek alapot.

KONTRA
Kicsit talán drága a felújítás mértékéhez képest, plusz műfaji sajátosság, hogy nagyon-nagyon sok a harc, a kaszabolás, ami sokáig nem mindenkit köt le.

80%

A Dragon's Crown kissé explicit vizuális megjelenése a klasszikus fantasy szerepjátékok illusztrációit idézi.

MEGYEK MINT A TÖKETLEN!

ONRUSH™

[ÍRTA GEBBBE] **Ideje volt, hogy a Codemasters kicsit elszakadjon a komolyabb, vagy éppen félszimulátoros címektől, és ismét megtalálja magának azt a publikumot, amit annak idején a Dirt Showdown elkészítésével megfogott. Ez sikerült is, az Onrush így maga lett az agyament száguldás.**

Első ránézésre azonban mégsem a Showdown az, ami eszünkbe fog jutni, mikor leülünk a kanapénkra kedvenc konzolunk elé. Igen, a hírek szóltak és szólnak is a PC-s verzió kiadásáról, de egyelőre ötletünk sincs, mikor fog befutni a személyi számítógépes változat. Ennek megfelelően a gépigényről sem írok inkább semmit, mivel kevés róla a mérvadó információ. Szóval mi is jutott eszembe, mikor az első képsorokat és játékmenetvideókat megláttam? Hát mi más, mint a Flatout-sorozat. Még a teszt írása előtt, mikor átvettem játékot, pont azt taglaltuk Chochóval, hogy vajon mire is emlékeztet ez az egész minket. Az Interstate '76 és sok más játék felemlegetése mellett csak a Bugbear örökzöldje nem jutott eszünkbe. Autóink és ellenfeleink módszeres lezúzása még semmilyen más autós programban nem okozott akkora örömet anélkül, hogy a Carmageddon brutalitását használta volna eszközként. Szó mi szó, hogy a ragdoll alkalmazása azért a Flatout minijátékait tekintve olykor kicsit morbid volt, de egy csepp vér nem sok, annyi sem buggyant ki hősünk testéből, és ezt a vonalat igyekszik követni az Onrush is, méghozzá nem is rosszul. De persze ne hagyjanak titeket félrevezetni az efféle felelőtlen hasonlítgatások: a Codemasters legújabb őrülete szinte besorolhatatlan egyetlen kifejezett kategóriába, mindenképpen vegyítenünk kell pár műfaji kifejezést, ha le akarjuk írni. A leginkább illő megjelölés valahol az arcade verseny és az akciójátékok közé férne be.

FORCE FEEDBACK SELEJTEZÉS

Nem akarok nektek nagy számokat mondani, de legalább hat kontrollertöltést kellett csinálnom, mire olyan összképet kaptam a játékról, amit aztán bátran le is merek írni nektek, a játék ugyanis annyira dinamikus és akcióval teli, ami mellett érthető ez a szám. Szóval, aki nem akar várni, amíg újra játszani tud, inkább vegyen visszább kicsit az agarakból, és bátran húzzon lefelé az erővisszacsatolás csúszkáján. Hogy miért is van ez? Azért, mert a hangsúly az adrenalinkeltésen van: likvidáljunk minél több ellenfelet, csináljunk sok ugratást, vágtassunk át szűk helyeken irtózatos sebességgel, és ezek kombinálásával vezessük győzelemre csapatunkat. Akárcsak a Rocket League-ben, itt is a Blue és az Orange csapatok feszülnek egymásnak négy játékmódban, valamint nyolcféle járművel. Elsőként az Overdrive-ba csöppenünk bele, ennek megfelelően nevezhetjük akár alap játékmódnak is. Itt az egész hajcihő nem szól másról, mint minél több gyorsító (boost) begyűjtéséről, és a körökre osztott száguldás szakaszainak megnyeréséről. Ezekre a szakaszokra a játék igyekszik minél több módon figyelmeztetni. Zseniális, már-már Unreal Tournamentet idéző narrátorhangokat fogtok hallani, melyekhez persze felirat is társul. A nagysebességű rohanás ellenére ezek mindig egyértelműek, és gyakorlatilag elmulaszthatatlanok lesznek. Amelyik csapat több kört nyer a meccs alatt, az nyeri a futamot, szóval oda kell majd tennetek magatokat!

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
arcade verseny, akció

INFO

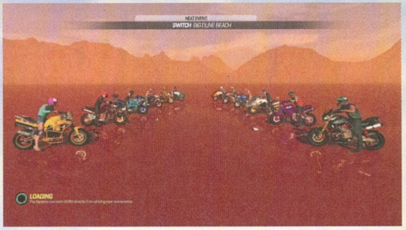
MEGJELENÉS
2018.06.05.

ÁR
15 490 Ft

„UTAK? AHOVÁ MI MEGYÜNK...

A kulcs tehát a boost. Ha már említettük a Flatout mechanizmusát, akkor a nitro feltöltésének lehetőségei gyakorlatilag egy az egyben átjönnek az Onrush arénáiba is. Minél többet akciózunk, minél több ellenfelet teszünk hidegre, minél magasabbra emelkedünk, vagy minél többet trükközünk motorunk

Talán nem ismeritek fel, de ezen a képen biz Gebbbe szerepel, tesztelés közben. Chocho lőtte róla, őt JohnBart húzta szánon.



Nem, ez nem a Mad Max legújabb részének forgatása, hanem az Onrush elmebeteg világának egy teljesen átlagos versenye.

nyergében, annál jobban telik az a bizonyos mutató. Gyakorlatilag a játékban ez az egyetlen, amit figyelhetünk, és amit figyelni is kell a rohanás mellett. A sebességmérő, mint olyan, teljesen felesleges, mert a kiírt érték valami irreális baromság lenne, arról nem is beszélve, hogy csak foglalná a helyet a látvány elől. Ha elérünk egy bizonyos töltöttségi szintet, akkor aktiválhatjuk az úgynevezett Rush módot. Úgy kell elképzelni az egészet, mint annak idején K.I.T.T. funkciói között az SPM fokozatot: ilyenkor gyorsabbak, erősebbek, de ily módon sérülékenyebbek is vagyunk egy-egy fallal vagy oszloppal szemben. Magyarán a Rusht jókor kell elhőni jó helyen – lehetőleg sok ellenfél legyen a közelünkben, akik valamilyen módon károsultjai lehetnek majd az egész akciónak. A pályákon a legritkább esetben fogunk találkozni úttestre emlékeztető szakaszokkal, annál inkább terepakadályokkal, hatalmas ugratókkal, mindenféle természeti képződményekkel és valamilyen ipari tevékenység következtében hátrahagyott vasszerkezettel, csövekkel. Mindegyik alkalmas arra, hogy trükköket mutassunk be velük, ahogy arra is, hogy összezúzzuk rajtuk a gépünket, ha nem vigyázunk.

...OTT NINCS SZÜKSÉG UTAKRA"

A következő diszciplína a Countdown („visszaszámlálás") nevet viseli. Az Overdrive minden eleme megtalálható benne, de a döntő faktor mégsem az itt gyűjtött pontok mennyisége lesz, hanem a verseny alatt átszelhető kapuk által megszerzett másodpercbónuszok összessége. Amelyik csapat több időt tud összegyűjteni egy adott kör végéig, az viszi el érte a pontot is. Nem minden esetben könnyű odafigyelni arra, hogy a szűk fénycsóvák jelölte ellenőrzőpontok közé beférjünk, mert lehet, hogy éppen egy közelgő hátbatámadást kell elhárítanunk, vagy csak szimplán éles kanyart kell vennünk, hogy egyáltalán a pályán tudjunk maradni. Itt kell megemlíteni a motorok és autók közötti különbségeket. Előbbiek gyorsak, kisebb szögben képesek kanyarodni, de sokkal sebezhetőbbek is a méretbeli adottságaik miatt. Az autókat inkább soroljuk a buggy és a terepjáró vonal közé, mert klasszikus értelemben vett versenyautó nincs a repertoárban, meg a terepviszonyokat nézve is furcsa lenne velük furikázni. Írom ezt annak ellenére, hogy a program fizikájában semmi valósághűségre való törekvés nincsen, igaz, ez nem is állna jól neki. Persze különleges képességek is társulnak minden vashoz. A Vortex például gyorsabban jut el a Rush mód aktiválásához, ha a levegőben oldalazva forgunk

ÉRTÉKELÉS

Személy szerint engem kilóra megvett a Codies, pedig nem is szeretem az ilyen arcade élményt.

TÁLALÁS: **83%**
TARTALOM: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Szép grafika és intenzív játékmenet, ami kifejezetten szórakoztató élményt nyújt, így a kontrollerek sem fognak összetörni.

KONTRA

Az egyetlen igazi gyengeség az, hogy a PC-s megjelenésről a lapzártánkkor még semmit sem tudunk..

85%

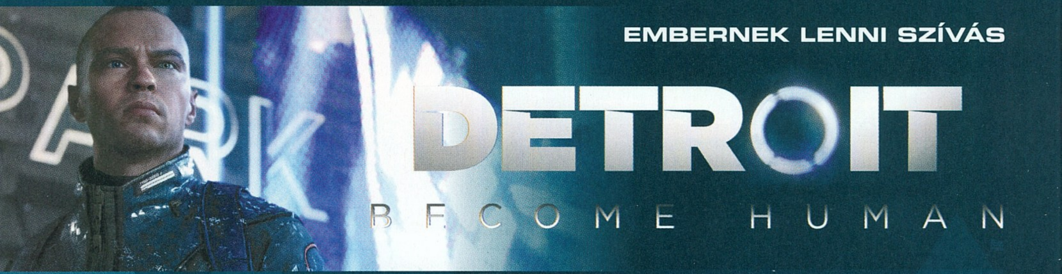
vele; a Dynamo felvehető boost tölteteket dob le csapattársainknak, ha mi is használjuk a gyorsítást; a Titan pedig pajzsot képez a közelünkben lévők számára, hogy a nagy erejű ütközéseket nagyobb valószínűséggel vészelhessék át. A futamokat minden esetben olyan járművek is színesítik, amelyek teljesen úgy hatnak, mintha velünk versenyeznének, de sehova sem tartoznak. Nekik egy apró ütés is viszont egy tápláléklánccra emlékeztető fejlődési rendszer okozza a bonyodalmat. Minden versenyző háromszor válthat járműkategóriát, és az nyer, akinek több váltása marad meg – velem nem egyszer fordult elő, hogy az őrült zúzást motor kategóriában maradva sikerült kihúznom. A záróakkord Lockdown-verseny pedig egy mozgó zónában tartott vadu-

Az Onrush nem csupán Gebbbének volt nagy meglepetés, a tesztpéldány is az utolsó pillanatban esett be hozzánk!

elég ahhoz, hogy tízemeletes panelház méretűeket repüljenek, és látványosan összetörjenek. Törésmodell? Igen, van, de a szokásostól kicsit eltérő módon. Amíg álljuk a sarat és versenyzünk, addig semmi sérülés nem látszik rajtunk, de mikor a menetképességgel összeegyeztethetetlen sérülést szenvedünk, akkor baromi látványosan törünk darabokra.

LÁTVÁNYORGIA

Ahogy haladunk előre, úgy jön majd a Switch elnevezésű versenyág a képbe. Szintén az alap módra épül, ezúttal lást jelent, amihez hasonlót a 2016-os Doomban láttunk utoljára – sokoldalú program, annyi szent. Egy ennyire intenzív játékot nézve pedig az is dicséretes, hogy nagyon szép, és abszolút nem terheli a szemet, még egy alap Xbox One konzolon sem. A Codemasters egy új, de nagyon nem elhanyagolható oldalát mutatta meg az Onrush-sal, ahol a felhőtlen szórakozás egy egyáltalán nem frusztráló versengéssel, és jó zenével párosul. Egy végighajtott nap margójára ez bizony tökéletes lezárás, annyi szent!



EMBERNEK LENNI SZÍVÁS

DETROIT BECOME HUMAN

[ÍRTA POZANDR] **Hosszú évek várakozása után megjelent az interaktív dráma legnagyobb mestere, a francia Quantic Dream legújabb játéka. A Detroit: Become Human az a program, amit minden PS4 tulajnak ki kell próbálnia, elvégre David Cage és csapata ezúttal is fontos kérdéseket boncolgatnak.**

Ez már így volt a stúdió előző játékánál, a Beyond: Two Soulsnál is, David Cage azonban újfent bebizonyította, hogy egy zseni a történetmesélést illetően. Már a programnak választott cím is sokatmondó: itt kérem az emberi lét, nemlét, elutasítás és elfogadás kerül terítékre, olyan módon, amely arra készteti a játékost és a nézőt (a leírás ajánlja is, hogy legyen mellettünk valaki miközben élvezzük a címet), hogy órákon át beszélgessenek a felvetett kérdésekről, amik napjainkban is éppolyan fontosak, mint a Detroit által bemutatott jövőben.

DETROIT, AZ EMBEREK ÉS ANDROIDOK VÁROSA

És bizony itt már az első órában megtapasztalhatjuk azt, hogy milyen is 2038 Detroitja. Emberek és androidok élnek együtt, ugyanakkor azonnal kiderül, hogy ez a kapcsolat nem éppen idealisztikus. A haldokló városban az emberek elvesztették a munkájukat, az androidok a gyerekneveléstől kezdve az utcák takarításán át egészen a televízióadások levezényléséig gyakorlatilag minden feladatot ellátnak. Ők azonban nincsenek a teremtőikkel egyenlő helyzetben. A tömegközlekedési eszközökön csak elkülönítve utazhatnak, az emberek többsége pedig haragszik a rabszolgának tekintett robotokra. De az androidok valóban nem többek beszélő szerszámoknál? Mi teszi az embert emberré? Az, hogy biológiai lények vagyunk? Vagy ennél többet jelent embernek lenni? Az érzések, emlékek hozzájárulnak ehhez? Egy ember által teremtett lény, amiben technikai komponensek és kék vér van, nem lehet ugyanerre képes? Hisz tudjuk, hogy előbb-utóbb mindenkit elfog a szabadság, egyenlőség iránti vágy. Erre az elmúlt időben, más médiumokban is bőven láthattunk példát (pl. a Blade Runner 2049-ben vagy a Westworldben, hogy csak a legutóbbiakat említsük). A szabadság elérhető békés úton, de akár forradalommal is, a cél és a hozzá vezető eszközök pedig kizárólag rajtunk múlnak, ahogy a Detroit: Become Human főszereplőinek élete is. Connort, Karát és Markust mozgatva, sorsukat követve a játékos maga is állást foglal a fenti kérdésekben, erkölcsi-etikai nézeteitől függően.

Connor, Kara és Markus három, teljesen eltérő háttérrel rendelkező android. Connor a rendőrség tagjaként deviánsokra vadászik: olyan gépekre, akik ellenszegülnek gazdájuknak, nem azt teszik, amit mondanak nekik. Kara háztartási alkalmazott, míg Markus egy idős festőművész „fogadott fiaként" megtanult érezni, legalábbis létezésének egy bizonyos pontjáig. Shakespeare-t olvasott és Moby Dicket, azonban egy tragikus esemény felnyitotta a szemét, és megtudta, hogy mi az, ami alapvetően elválasztja az embert és a gépet. A sztoriról nem is szabad ennél többet elárulni, hiszen ez a Detroit legerősebb pontja. Annyiféle eltérő utat kínál, hogy nehéz két

ADATOK

KIADÓ
SIEE

FEJLESZTŐ
Quantic Dream

MŰFAJ
kaland

INFO

MEGJELENÉS
2018.05.25.

ÁR
18 990 Ft

A Detroitnak a nyomozás is fontos eleme, ami ugyan a narratív tervezés miatt kissé egyszerű, mégis meggyőző játékelem lett.

KARA

A Detroit egy techdemóból, a Kara című alkotásból fejlődött játékká. Karát a Quantic Dream 2012-ben mutatta be, ugyanakkor az ötlete sokkal régebbre nyúlik vissza. 2005-ben, a Fahrenheit után kezdett el David Cage kísérletezni azzal, hogy valós érzelmeket jelenítsen meg egy virtuális személyen. A Heavy Rainben elért eredményeket és egy könyvet inspirációs forrásként felhasználva született meg Kara, ami már a hétperces bemutatójában is elég erős volt ahhoz, hogy felkeltse az emberek figyelmét. David Cage közel 100 színésznőt hallgatott meg, a szerepet végül Valorie Curry kapta meg, aki leghitelesebben tudta bemutatni azt, amit a hétperces videóban Kara átél a parancsra adott válaszoktól kezdve egészen addig, hogy felismeri azt, hogy mire építették. Az ellenszegülés és a bemutatott érzelmi sokk egészen megdöbbentő, még ma, 2018-ban is.

Connor és Hank robot-ember kapcsolatíve a legjobb az egész játékban, hiszen ez a két szereplő minden aspektust bemutat.

olyan emberbe akadni, akik ugyanazt a történetet tapasztalják meg az első végigjátszáskor. A játék ráadásul kihasználja a negyedik falban rejlő lehetőségeket is. Az első dolog, amit a Detroitot elindítva megpillant a játékos, az a saját androidja, Chloe, aki végigkíséri az egész történetet, beszélget az emberrel, kommentálja az eseményeket, kérdez és érez. Mint a főszereplők. Az androidok ébredése azonban már a játék történetének indulása előtt elkezdődött, ahogy az egyre sokrétűbb felhasználásuk is. Meg lehet tudni, hogy egész sportcsapatok állnak androidokból, és azt is, hogy csak az Egyesült Államokban bánnak egy fiók becsukásra került-e. A beszélgetések, cselekvések egymásból nyílnak, sajnálatos módon azonban a választási lehetőségek nem mindig egyértelműek. Gyakran előfordult a teszt során, hogy egy opcióra kattintva nem olyan irányba haladt tovább a beszélgetés fonala, mint azt várni lehetett. A játék témájának megfelelően pedig egyik főszereplő sincs biztonságban: bár a kezdő nehézségi fokozat inkább a sztori élvezetét helyezi előtérbe, azonban itt is előfordulhat, hogy egy rossz választás valamelyik karakter azonnali és végleges halálát okozhatja. Ez pedig képes úgy berántani az embert a játékba, hogy a

Játékmeneti szinten kissé elavultnak hat ugyan, a történet és annak komplexitása viszont példaértékű a Detroit: Become Human esetében.

rosszul a robotokkal. Kanada számukra szabad ország, csakúgy, mint a fekete rabszolgáknak kétszáz évvel ezelőtt. A három robot, személyiségéből és előéletéből fakadóan teljesen külön utat jár be, miközben mindegyik ennek megfelelő dilemmákba csöppen bele. Mit tehetünk meg azért, hogy életben maradjunk? Elfogadható-e ilyen helyzetben a lopás? Elfogadható-e a gyilkosság, ha azzal olyan információt tudnánk meg, amire szükségünk van az igazság kiderítéséhez? A Detroit egymás után állít erkölcsi-etikai kérdések elé, ezek formálják a teljes történetet, amit nagyon sok minden befolyásolhat. Elolvas-e az ember egy digitális magazint, megnéz-e minden zegzugot, de az olyan apróságok is számítanak, minthogy percek csak peregnek, a játékos pedig azt veszi észre, hogy órák óta ül a konzol előtt, és egyszerűen képtelen felállni, mert szeretné tudni, hogy zárul a szereplők sorsa. Ezt itthon még az a tény is elősegíti, hogy a játék teljes magyar feliratozást kapott, azaz idegennyelvtudás sem szükséges az élvezetéhez.

LENYŰGÖZŐ VÁROS

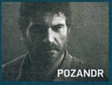
A berántáshoz azonban az is szükséges, hogy egy program jól fessen. A Quantic Dream összes eddigi játéka lenyűgözően mutatott, és ez alól a Detroit sem kivétel. Igaz, hihetetlenül kicsi területeken lehet csak mászkálni, azonban az egyes helyszínek kidolgozottsága egészen elképesztő. Minden hihető, minden illeszkedik a környezetébe, legyen az akár a legkisebb tárgy vagy egy fényreklám egy felhőkarcoló tetején. Ez persze magával hozza azt, hogy a motor alaposan megizzasztja a PS4-et, de nem hajszolja azt a végtelenségig. A szereplők egytől egyig brilliroznak, az érzelmek tökéletesen leolvashatók az arcukról. Érdemes figyelni az androidok és az emberi karakterek közötti kapcsolatok alakulását is: Connor és társa, Hank Anderson történetszála mutatja meg legjobban azt, hogy hogyan változhat, ingadozhat az ember érzelmi állapota a robotok irányába. A zenét és a rendezést is csak dicsérni lehet: előfordul, hogy egyik pillanatról a másikra kell szereplőt váltanunk, miközben az akció folyamatos.

Azonban bármilyen tökéletes is a Detroit narratíva, rendezés és tálalás szempontjából, sajnos annyira elavultnak tűnik a játék néhány más aspektusból. Az irányítás egy az egyben a Heavy Rainből lett átemelve: ez egyeseknek bejön, másoknak nem (nekem nem volt vele bajom), de az, mikor egyszerre öt gombot kell nyomni a kontrolleren, na az már mindenkinek kényelmetlen. A kamera is szenved, gyakran nem tudja a program eldönteni, hogy a gomb lenyomásával a kívánt irányba akarunk nézni, vagy arra akarunk-e menni.

DRÁMA DRÁMA HÁTÁN

A Detroit: Become Human remekül illeszkedik abba a vonalba, amit a Quantic Dream már lassan húsz éve tökéletesít. Nem teljesen játék, hanem inkább interaktív dráma, annak viszont tökéletes. Együtt lehet érezni a szereplőkkel, különösen Kara sztorivonala megindító, amelynek egy pontja olyan fokú letargiába taszított, amiről nem gondoltam volna, hogy azt valaha is egy program fogja okozni. Érzelmi hullámvasút, egy éppen felnőttkorba lépett stúdió legérettebb munkája. Nem mindennapi program ez: a Detroit által felvetett kérdések hosszú ideig fogják foglalkoztatni a játékost. Ha pedig egy játék képes ezt elérni, az már mindenképpen becsülendő teljesítmény.

ÉRTÉKELÉS



POZANDR

Fantasztikus program a Detroit: Become Human, ilyenekért érdemes PS4-et venni!

TÁLALÁS:	92%
TARTALOM:	88%
JÁTÉKÉLMÉNY:	86%

PRO

Fontos kérdéseket feszeget, morális döntések elé állít. Ráadásul teljes magyar feliratozást is kapott.

KONTRA

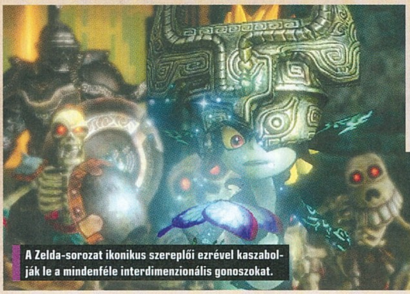
Az irányítás és a kamerakezelés azért nem a legjobb.

90%

APRÓCSKA CSATLÓCSKA

HYRULE WARRIORS DEFINITIVE EDITION

[ÍRTA WILSON] **Három tucat szereplővel, a világ összes extra tartalmával és egy több évtizede imádott játékmenettel tért vissza a Hyrule Warriors, hogy ezúttal Switchen szórakoztassa a beat'em up világába belekóstolni kívánó játékosokat.**



A Zelda-sorozat ikonikus szereplői ezrével kaszabolják le a mindenféle interdimenzionális gonoszokat.

Rég, vagy talán sosem volt ennyire mozgalmas éve a Dynasty Warriors-famíliának: a sorozat új alapokra helyezését célul kitűző Dynasty Warriors 9 árnyékában derült ki, hogy még idén nyugaton is megjelenik a szamurájosított spinoff Warriors Orochi 4, ezzel pedig Switchen már két modern epizód is elérhetővé válik. Májusban ugyanis újabb, eredetileg Wii U-s Nintendo-cím kapott második esélyt, minimális ráncfelvarrással és meglehetősen bátor, 17 ezer forintos árcímkével várva azokat, akik a zseniális Breath of the Wild után visszatérnének a Zelda világába.

A NINTENDO SWITCH LASSAN MÁR CSAK AZÉRT IS JÓ VÉTEL LESZ, MERT KIJÖNNEK RÁ A WII U-RA ELPOCSÉKOLT CÍMEK.

ÖRDÖGI CSATA

Ők persze jobb, ha felkészülnek, hogy ez a legkevésbé sem szokványos Zelda-epizód. Olyannyira nem, hogy nem is a Nintendo készítette, hanem a Dynasty Warriors sorsát a kezdetek óta egyengető Koei Tecmo. A Hyrule Warriors: Definitive Edition a 2014-es eredetijének újrakiadása, hiszen a Wii U gyászos szereplése miatt annak idején meglehetősen kevesen fáradtak érte a boltokba.

Aki nem ismerné: a Dynasty Warriors egy olyan beat'em up, ahol pár főhős küzd egyfajta labirintusszerű csatatéren, minden egyes misszióban szó szerint több ezer ellenfelet küldve át a túlvilágra. A harcmező általában kisebb bázisokra, őrposztokra van osztva, és a küldetések során több feladatot is teljesíteni kell. A hagyományos epizódokban a feudális Kína adja a történet hátterét, itt viszont a főbb Zeldákat összemixelő alternatív univerzum, aminek főgonosza megnyitja a több Zelda-játék világába vezető a Lelkek Kapuját. Ezeket a világokat kellene megtisztítani, ismét elnáspángolva a minden alkalommal visszatérő gonosz Ganondorfot és alattvalóit.

LEGENDÁS HŐSÖK

A körülbelül tízórás kampány során ennek érdekében megfordulhatunk a Skyward Sword, a Twilight Princess, az Ocarina of Time és a Wind Waker világában is, azaz szinte mindenhol, ahová Link elmerészkedett az elmúlt két évtizedben. Maguk a küldetések általában 20-30 percesek, és van egy stratégiai vetületük. A labirintusszerű pályákon rengeteg bázis található, ezeket elfoglalva/megvédve erősítheti seregeit mindkét oldal, valamint a megtisztításukkal nyílnak meg a végső cél felé vezető utak és járatok. Bár maga a világ meglehetősen csúnyácska, a helyszínek visszaadják a hozzájuk tartozó Zelda-epizódok hangulatát, színvilágát és ikonikus helyszíneit; a Twilight Princess komorságát, az Ocarina of Time felejthetetlen Hyrule-mezejét, a Skyward Sword felhők fölé álmodott településeit.

A játék legnagyobb erőssége viszont nem ebben, hanem a félelmetesen gazdag tartalom- és karakterkínálatában rejlik. Ez valóban a legjobb kiadás, hiszen tartalmazza az összes DLC-t (nemcsak a Wii U-sat, de a 3DS-es extrákat is!), azaz egy tonnányi új játszható karaktert, alternatív öltözetet, játékmódokat és további missziókat. Hajmeresztő mennyiségű, úgy harminc Zelda-karaktert lehet a csatába vinni, olyan kultikus karaktereket irányítva, mint Link, Zelda, Midna, Sheik vagy épp Tingle. Ráadásul még arra is jutott idő, hogy a Breath of the Wild is tiszteletét tegye egy-két tetszetős skin formájában. A legnagyobb, vagy mondhatni leghasznosabb újítás viszont az osztott képernyős kooperatív mód, amely egyértelműen a Hyrule Warriors egyik legfontosabb része, még ha ilyenkor kevesebb ellenféllel is van lehetőségünk leszámolni. Ezen kiadása mindenesetre tökéletes belépő a DW-világába, különösen, ha Zelda rajongó az ember – még akkor is, ha a HW közben mészárost csinál a kedvenc szereplőinkből!

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Omega Force / Team Ninja

ÉRTÉKELÉS

A Hyrule Warriors definitív változata tényleg minden extrát tartalmaz, amit az eredetihez kiadtak, de aki nem rajong a Zelda világáért és a Dynasty Warriors játékmenetéért, nem fog benne sok élvezetet találni.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

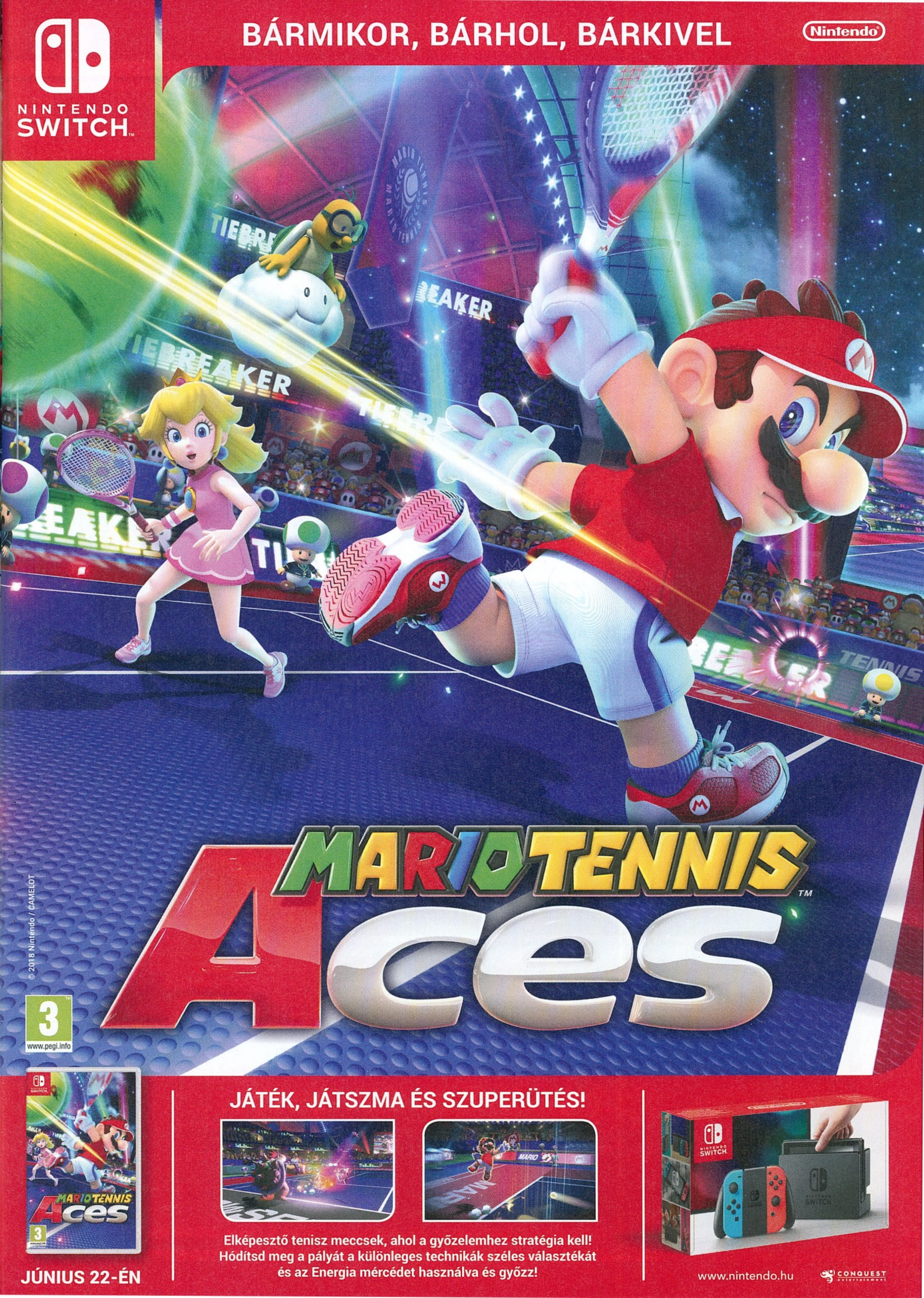
PRO

Tartalmas játék, hosszú kampánnyal és szórakoztató kooperatív móddal.

KONTRA

Utóbbi kissé körülményes, néha szaggat, a látvány sem az igazi.

80%



NINTENDO SWITCH
BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL
Nintendo
MARIO TENNIS Aces™
© 2018 Nintendo / CAMELOT
3
www.pegi.info
JÚNIUS 22-ÉN
JÁTÉK, JÁTSZMA ÉS SZUPERÜTÉS!
Elképesztő tenisz meccsek, ahol a győzelemhez stratégia kell!
Hódítsd meg a pályát a különleges technikák széles választékát
és az Energia mércédet használva és győzz!
www.nintendo.hu
CONQUEST

Friday the 13th: Killer Puzzle

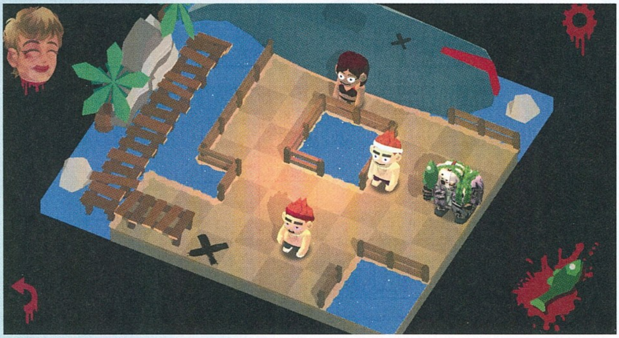
[ÍRTA **CHOCHO**] **Ha egy fejlesztőcsapat annyira elkötelezett, hogy a Péntek 13 című horrorfilm-sorozatot feldolgozó játékukat valóban péntek 13-án adják ki, nos, az elárul valamit a portéka mögötti lelkesedést illetően.**

Kiadó: Blue Wizard Digital. ■ **Platform:** Android, iOS, Steam ■ **Link:** https://bit.ly/2ITkrhs ■ **Megjelenés:** 2018.04.13. ■ **Ár:** ingyenes

Horrorrajongóként már meglehetősen korán, kamaszkoromban találkoztam Jason Voorhees vérgőzös legendájával, mikor a csavaros kettesen péntekenként sorra leadták a sorozat addig létező nyolc részét. És hát tizenkét évesen még félelmetesnek hatott a szétrohadt vízihulla, aki megannyi szexre éhes tinédzsert küldött a Kristály tó fenekére, jellegzetes szuszogása kíséretében (ami egyébként „kill-kill-kill" akarna lenni). Aztán eltelt két évtized, és most ott tartunk, hogy Jason a horrorral egyetemben reneszánszát éli, sőt a videojátékok fejlesztői is újra felfedezik maguknak a figurát. A tavalyi, elsősorban multiplayerre kihegyezett PC-s és konzolos mészárlás után tavasszal megjelent Friday the 13th: Killer Puzzle című apróság is, ami ráadásul humoros, gyermekded grafikával csinál bohócot a horrofilmek ikonikus tömeggyilkosából. A játék elején még egy vérmentes változatot is elindíthatunk, hátha a csemeténk is szeretne ártatlan táborozókat mészárolni.

JASON ÉL!

A platformok között ezúttal is feltüntethetjük a Steamet, lévén a játék PC-n is elérhető, de szerencsére ott is ingyenes, csak az első nyolc utáni négy fejezetért kell jelképes összeget fizetünk, no meg pár vicces skinért, mint amilyen a kiber-Jason. A fejezetek egyenként 13 pályára bonthatók (nyilván), melyek a tartalmukat tekintve közepesen egyszerű logikai feladványokat rejtenek. A játék célja nem több, mint megölni az összes tinit (vagy felnőttet – sokféle ellenfél van), Jason azonban nem valami atletikus figura, így ha egyszer nekilódul, csak egy áldozata, vagy



valamilyen fizikai akadály állíthatja meg. A lényeg tehát a pszichopata élőhalott mozgatása úgy, hogy ne essen bele a vízbe, ne égjen el a tűzben, ne kapják el, és ne is akadjon el úgy, hogy képtelen legyen folytatni az öldöklést. A könnyed alapokat idővel nehezíti, hogy egyesek meg tudnak lógni Jason elől, sőt, a final girlök és boy-ok (az egyenjogúság jegyében, ugye) még túl is élhetik a mészárlást, csökkentve így Jason vérszomját. Mindehhez vegyük hozzá a kioldható és megvehető fegyvereket, a mókás animácókat, na meg a tényt, hogy Jason anyukája, Mrs. Voorhees egy levágott fej képében folyamatosan hergeli fiacskáját, mert hát tényleg, micsoda szemetek ezek a kölykök, nem elég, hogy élnek, de még élvezik is.

JASON X

Ahogy mi is élvezzük a játékot. A Friday the 13th: Killer Puzzle bűnös élvezet, ami ellen nehéz komoly érveket felhozni. Talán csak amiatt moroghat az egyszeri felhasználó, hogy ingyenes játékként minden fejezet között reklámokat kell nézegetni, no meg az app is meglehetősen sok adathoz kér hozzáférést. Ennek ellenére, ha szereted a Péntek 13 filmeket, a Killer Puzzle-t neked találták ki. Mobilon pedig még egy jó kis kempingelésre is magaddal viheted, úgy hallottam, a Kristály tó környéke kifejezetten szép az év ezen szakában...

80%

Hexologic

[ÍRTA CHOCHO] **Sosem voltam a matematika nagy rajongója, erről pedig az egykori tanáraim tudnának csak sokat mesélni. Az agysejt-túráztató játékokat ennek ellenére igenis kedvelem, főleg, ha annyira jól rakják össze őket, mint a Hexologicot.**

Kiadó: MythicOwl ■ **Platform:** Android, iOS, Steam ■ **Link:** https://bit.ly/2xnNCnk ■ **Megjelenés:** 2018.05.29. ■ **Ár:** 350 Ft

A logikai játékok nem túl hálás műfaját gazdagítja a varsói szélhelyű MythicOwl Hexologic című alkotása, amit alig pár száz forintért vesztegetnek mobilokon és Steamen. Utóbbin ne tessék meglepődni: mióta a Valve szabad utat engedett az áruház polcaihoz, egyre több mobilos fejlesztő tolja fel azokra saját kis portékáját – akkor is, ha annak semmi keresnivalója az okoseszközöknél jóval kifinomultabb PC platformon.

Mielőtt azonban szó érné a ház elejét, le kell szögezni, hogy a Hexologic nem ebbe a kategóriába tartozik, hanem a valóban igényes darabok sorát gazdagítja, ami platformtól függetlenül is kellő agymunkát biztosít, noha felépítését tekintve kétségtelenül egy mobiljáték.

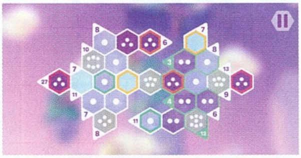
KOCKADOBÁS HELYETT NYOMKODÁS

A Candy Crush-hoz hasonló felépítésű, azok teljesítésének függvényében megnyíló pályákon egymáshoz illesztett hatszögeket kell fehér pöttyökkel megtöltenünk úgy, hogy az értékek egy adott sávban kiadják a hexagonon feltűntetett szám összegét, ezáltal mindegyik kizöldüljön, és megnyíljon az út a következő kihívás felé. Négy játékvilágon és hatvan szinten át vezet az út az IQ-bajnokság versenyszalagjához, melyet azonban nem sokan fognak átszakítani, a Hexalogic ugyanis korántsem egyszerű játék, sőt az én humán elmémet már az első húsz szinten sikerült megtörnie. Mindehhez a maga egyszerűségében szép, animált hátterek és halkan búgó, meditatív zene dukálnak, amit hallgatva kisvártatva egy matekórán érezhetjük magunk.

MATEKÓRA A JAVÁBÓL

Ez utóbbi jelző talán negatívnak hat, de az igazság az, hogy a kizárólag logikai és matematikai ismeretekre épülő Hexalogic letisztult, intelligens játékmenete esetében inkább dicséret, semmint kritika. A MythicOwl egyébként is elsősorban agytornásztató oktatójátékokban utazik, az ezen a téren szerzett tervezői tapasztalat pedig meglátszik a Hexalogic felépítésén. Bár nem könnyű játékról van szó, a kihívás fokozatosan nő, és sosem válik idegesítővé, hanem inkább arra készteti az embert, hogy kicsit később újra elővegye a telefont, és tovább agyaljon a megoldáson. Amennyiben minőségi és olcsó logikai játékra vágytok, jó lóra tesztek a Hexalogickal, amely ráadásul a többi, sok esetben ezer forint felett kapható alkalmazásoknál is tartósabb időtöltést garantál.

83%



MEGUNTA A NAGY CÉGEKET, INKÁBB KIS STÚDIÓT ALAPÍTOTT

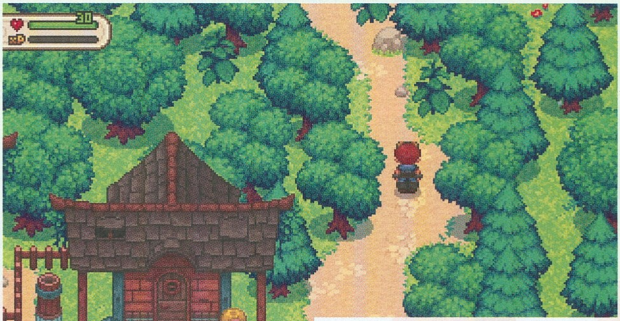
Interjú Sébastien Vidallal, a Shiro Games társalapítójával

[ÍRTA LOR] A Northgard márciusban gördült ki teljes értékű játékként a Steamen, a játék fejlesztését pedig mi is nyomon követtük. Szerettük volna viszont a program mögött lévő embereket is jobban megismerni, így kifaggattuk a Shiro Games egyik alapító tagját.

Az ember azt hinné, hogy ha valaki nagy cégeknél dolgozik biztos pozícióban, akkor onnan már nem nagyon mozgolódik. Ez sokszor így is van, de mindig akadnak olyan igazán szenvedélyes játékosok, akik valami olyat akarnak létrehozni, amit igazán a sajátjuknak érezhetnek. A 2012-ben alapított, jelenleg 16 fős Shiro Games indie stúdiót Sébastien Vidal és Nicolas Cannasse alapította azzal a céllal, hogy valódi szerelemprojekteken dolgozhassanak a legelszántabb fejlesztőkkel. Ennek eredményeként született meg az Evoland, majd a Northgard. Vidal korábban vezető pozícióban dolgozott az NCSoft európai részlegénél, valamint a France Télécomnál, a kezdetek kezdetén pedig még játékújságíróként ismerkedett a területtel. Felhalmozott marketinges, vezetői és game dizájneri tudását pedig teljes egészében független csapatában próbálja gyümölcsöztetni. Ugyan idejéből csak rövid válaszokra futotta, de optimista szemlélete és a játékiparhoz való hozzáállása kimondottan lelkesítően hathat a feltörekvő játékfejlesztőkre.

Köszönjük az interjúlehetőséget! Kérlek, mutatkozz be röviden az olvasóinknak! Mióta dolgozol a játékiparban, és hogyan csöppentél bele ebbe az egészbe?

Több mint 20 éve dolgozom ezen a területen. Eleinte egy videojátékokkal foglalkozó, kisebb francia portálnál kezdtem szerkesztőként, amikor még az internet is újdonságnak számított, és óránként kellett fizetned a kapcsolatért. Rengeteg mindent tanultam akkoriban annak révén, hogy játékokat teszteltem és elemeztem, kiadókkal és fejlesztőkkel találkoztam. Egy álommeló volt számomra, amihez némi szerencse is kellett. Akkoriban olyasvalakit keresett az újság, aki beszél angolul, és tudósítana az E3-ról valamint más nemzetközi eseményekről, én pedig épp abban a francia városban éltem, ezért kipróbáltam magam.



MARATONI FEJLESZTÉSBŐL SIKERSZTORI

Ha a Shiro Gamesről még nem is hallottál, azl első játékukról, az Evoland-ről jó eséllyel már igen. Ez volt az a sajátos meta program, amiben a videojátékok történetének főbb korszakait játszhattuk végig: a pixeles arcade-korszaktól kezdve egészen a 3D-s összetett csodákig ívelt a történet, mindegyik pálya egy másik kort mutatott be sajátos kihívásokkal. Az Evolandet viszont nemcsak az alapötlete

teszi különlegessé, hanem az is, hogy a 24. Ludum Dare-en fogant meg az ötlete, ahol végül első helyezést ért el.

A Ludum Dare egy olyan game jam, ahol egy adott témára kell játékot készíteni mindössze 48 óra alatt, és világszerte bárki bekapcsolódhat a megmérettetésbe a saját csapatával. A 2012-es esemény fő témája az „evolúció" volt, a Shiro Games alapítói pedig a legkézenfekvőbb ötletnek a játékok fejlődéstörténetét tartották, amit egy RPG formájában akartak elmesélni. A versenyt követő egy év alatt ki is dolgozták a program kész verzióját, még több ellenséggel és tartalommal, ami aztán felkerült a Steamre, és rendkívül pozitív kritikákat kapott a szaklapoktól. Utána kiadtak egy kevésbé sikeres folytatást is, azt követően pedig nekiláttak a Northgardnak.

Hogyan néz ki egy átlagos munkanapod?
Bárcsak lenne ilyen! Vannak napok, amikor több időt tudok szánni a game dizájnra, de az időm nagy részében többféle elvégzendő adminisztratív, marketinges vagy üzleti feladat közt zsonglőrködöm.

Ez főleg azért van, mert nagyon sok mindennel foglalkozunk. Tizenhat emberünk van a Northgard összes tervezett frissítésének lefejlesztésére, és jelenleg az Evoland konzolos portjain is dolgozunk, na, meg nem is beszéltem még arról, hogy két új játékon is elkezdtünk munkálkodni.

Mit élvezel leginkább a munkádban?
Na, ez egyáltalán nem nehéz kérdés! Azt, hogy olyan tehetséges és elszánt emberekkel dolgozhatok, akik hozzám hasonlóan a lehető legjobb játékokat akarják elkészíteni. A játékkészítés csak ritkán szól magukról az ötletekről, sokkal inkább arról, hogy kitartsunk egy eredeti elképzelés mellett az összetett fejlesztési folyamatok során. Ezt pedig csak egy remek szakemberekből álló csapattal lehet véghezvinni.

Általánosságban mit gondolsz a stratégiai játékok műfajának jövőjéről?
Már több mint 700 ezer darabot adtunk el a Northgardból, és úgy tűnik, hogy az év végére sikerül elérni az egymilliót is. Szerintem nem kell ennél jobb bizonyíték arra, hogy nagyon nagy piaca van most az RTS-eknek. Úgy gondolom, hogy még sokkal több RTS-t is elbírna ez a piac, legyen szó az olyan hagyományos rendszerről, mint amit a King Art Games valósított meg az Iron Harvesttel (lásd a 2018/04-es Gurut), vagy az olyan furcsább kísérletekről, mint a mi Northgardunk, ami a valós idejű stratégiákat ötvözi a társasjátékok felépítésével.

Mit tanácsolsz azoknak, akik szintén a játékiparban szeretnének dolgozni?
Ma már rengeteg jó iskola közül lehet választani, így ha a játékfejlesztésről akartok tanulni, bátran iratkozzatok be valamelyikbe, vagy vegyetek részt online kurzusokon. Utána már csak egyet tudtok tenni: játékokat kell fejlesztenetek a szabadidőtökben, akár a barátokkal vagy iskolatársakkal, majd próbáljátok meg azokat eladhatóvá tenni. Sok olyan tanuló fejlesztőt láttam már, akinek a portfóliójában csak nagyon elvont, művészi dolgok vannak. A játékok ugyan a szenvedélyről szólnak, de emellett ez az ágazat egyben üzlet is. Muszáj megérteni a marketinget, ez segíthet az ötleteket relevánssá tenni a játékosok számára, és lényegében ez a teljes idős játékfejlesztők dolga egy stúdióban.

Miből nyersz inspirációt, mik a kedvenc filmjeid, könyveid vagy játékaid?
Nagyon sok különböző fajta játékkal játszom, ezért nehéz egyet választani... De azt hiszem, a Civilization-sorozatot és a League of Legendst tudom említeni, mert azokkal évekig játszottam. Rengeteget olvasok mostanában forgatókönyvírásról és tévésorozatgyártásról is, mert egyszer majd szeretnék dolgozni egy narratív játékon is, vagy akár egy képregényen. Talán a korral jár, hogy egyszer csak hirtelen nagyon sok elmesélnivalód lesz. *(nevet)*

Mi volt a legjobb tanács, amit életedben kaptál?
Nincs kimondottan olyan, ami kiemelkedne a többi tanács közül. Leginkább a saját bőrömön tapasztaltam meg, hogy mindig maradjak hű ahhoz, amit gondolok, de közben legyek mindenképpen őszinte és kedves is mindenkivel.

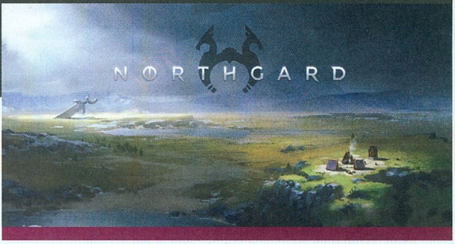
Dolgoztál a France Télécomnak is az online játékokért felelős részleg vezetőjeként, aztán az NCSoft Europe-hoz igazoltál. Milyen volt ezeknél a cégeknél dolgozni, mit tanulhattál ott a játékokról?
Egészen pontosan a GOA nevű cégnek dolgoztam (ez a France Télécom része), és egy online többjátékos matchmaking játékot fejlesztettünk, majd a Dark Age of Camelot nevű MMORPG-t. Utána mentem át az NCSofthoz, amikor elköltöztem az Egyesült Királyságba. Körülbelül nyolc évre ragadtam ott, ahol az európai operációs részleget segítettem felállítani. Remek érzés volt egy nagy koreai cégnek dolgozni, amelynek különféle részlegei vannak szerte a világon. Rengeteget tanultam, főleg a különböző országokból származó játékosok kultúrájáról, annak köszönhetően, hogy hatalmas, multinacionális csapatokat kellett menedzselnem.

Mikor is jött képbe a Shiro Games, és miért szerettél volna saját, független stúdiót?
Miután már éveket dolgoztam nagy cégeknek, szerettem volna egy kisebb projekten tevékenykedni. Valami olyan játékon, amit 50 millió dollárnál kevesebbe kerül lefejleszteni, öt évnél rövidebb idő alatt elkészül, és ehhez nem kell hozzá több száz ember. Amit olyanok készítenek, akik ismerik egymást, és több oldalról is be tudnak kapcsolódni a fejlesztésbe. Egy barátom mutatott be 2012-ben Nicolas Cannasse-nek, akinek akkor már volt egy stúdiója, de ugyanazokkal a célokkal, amiket én is megfogalmaztam. Én a kiadói oldalról érkeztem, ő ugyanakkor a technológia és a fejlesztés világából. Emellett pontosan passzoltak az elképzeléseink is.

Mekkora most a csapat?
Jelenleg 16 emberünk van, páran nagy stúdiókból jöttek át, mások pedig ugyan kevesebb tapasztalattal, de nem kevesebb tehetséggel bírnak. Hiszünk abban, hogy képesek vagyunk remek játékokat csinálni, és hogy egy igazán jó munkahely lehetünk. Legutóbb Indonéziából vettünk fel egy 3D-animátort, mivel őt találtuk a legalkalmasabbnak – ezt még úgy is beváltaltuk, hogy előtte négy hónapnyi papírmunkán kellett keresztülmenni, hogy megkapja a vízumot.

A Northgard nagyon hasonlít a klasszikusnak számító The Settlers-játékokra, ám a ti programokban magát a populációt is irányítani kell

MIT KELL TUDNOD A NORTHGARDRÓL?



A Shiro Games RTS-éről többször is írtunk, de aki nem olvasta volna a cikkeinket, annak dióhéjban annyit kell tudnia, hogy egy északi mitológiára épülő, a The Settlersre hajazó, de nagyon sok téren újat mutató játékról van szó, ami márciusban gördült ki kész állapotban a korai hozzáférésű állapotból, de a későbbiekben is rengeteg plusz tartalommal bővült. A 11. század környékén játszódik, amikor az északi népek elkezdik felfedezni a rengeteg kincset ígérő Amerikát, ez esetben játékbeli nevén Northgardot. Főszereplői nem vérszomjas hódítók, hanem favágók, bányászok, farmerek, gyógyítók vagy épp egyszerű parasztok, akik kalapáccsal, szögekkel és némi léccel gyakorlatilag bármit képesek felhúzni. A Northgard azzal kényszerít rá a folyamatos terjeszkedésre, hogy világát már alapból rengeteg szeletre, úgynevezett kvadránsokra osztja, ezeket kell meghódítani. A különféle területek kifejezetten változatos módon követik egymást, ami azért is meglepő, mert minden új meccs egy teljesen új térképet hoz, így minden újrapróbálkozás valamilyen szempontból teljesen új élmény. Hiszen sosem tudhatod, hogy az ismeretlen részeket fedő homály mögött mi lapul – egészen addig, míg el nem indítasz egy felfedezőt, aki lassan, komótosan, de kifejezetten bátran kikutatja, mi is rejlik széles-e világban. Legyenek azok új területek, új ellenfelek, vagy idővel csatlakozó helyiek.

HA LÉLEKBEN VIKING VAGY...

Minden bizonnyal sokak szívét dobogtatja meg, ha Odin, vagy a vikingek nevét hallja, nem véletlen, hogy a játékfejlesztők közt is megbújnak olyanok, akik az északi mitológia rabjai. Így elég sok ilyen, vagy hasonló tematikájú játék közül válogathatunk, ha mindenképp szakállas vikingek szeretnénk lenni, vagy csak érdekelnek a mitológiai elemek. Példának okáért ott a nagysikerű Age of Mythology, a The Banner Saga, a Heimdal, a Viking: Battle for Asgard, a War of the Vikings, a Rune, a Jotun, vagy a The Battle for Wesnoth. A retro korszakot idéző pixeles grafika szerelmeseinek pedig a Völgarr, vagy a The Lost Vikings című pixeles kalandok is bejöhetnek. És persze talán senkinek sem kell bemutatnunk a görög mitológiával pont idén szakító God of War-sorozatot, aminek nemrég jelent meg a szenzációs legújabb része (tesztünk az előző számban olvasható), de a legnagyobb nordok minden bizonnyal már rég megmártóztak a The Elder Scrolls V: Skyrim világában is, ami minden ízében magán hordozza a jeges északi hangulatot, mivel a TES világából a nordok vidékét mutatja meg közelebbről.

azzal, hogy munkaköröket kapnak a lakosok. Mi volt az inspirációtok a fejlesztés során, és végül miért éppen az északi mitológiát választottátok a játék környezetének alapjául?
Számtalan referenciát lehet felfedezni a Northgardban, méghozzá nem véletlenül. A The Settlers csak az egyik ezek közül, de ott vannak még az Age of Empires és a Civilization sorozatok is. A játék mindig is a túlélésről, a felfedezésről és az immerzív élményről szólt. Nagyon sok tervezési döntés ezeket a vezérvonalakat követi, még a téma megválasztása is. Az északi mitológiának köszönhetően vált lehetővé egy olyan történelmi alapot és környezetet adni a játéknak, ami szükséges az immerzió eléréséhez, és már magával hozta a túléléshez és felfedezéshez tartozó kontextust is.

A PC Gamer azt írja a játékotokról: „Ha Odin korai hozzáférésű játékokkal játszhatna, ezt választaná." Mi teszi a Northgardot különlegesebbé a többi vikinges témájú játéknál?
A Northgard játékmenet szempontjából igazán egyedinek számít. Egy valós idejű játék olyan mezőrendszerrel ellátva, ami a szokásos RTS-eknél kicsit lassabb folyásúvá teszi, és rengeteg győzelmi felállás létezik. Ezen felül ott vannak a procedurálisan generált, teljesen egyedi térképek, a harci mechanika, és más olyan aspektusok, mint a gazdasági fejlődési rendszer, a technológiai kutatások és a felfedezés módja. Nagyon sok mindent másképpen csinálunk. Mindennek a tetejébe nagyon nagy hangsúlyt fektetünk az immerzív élményre.

Játékosaink jelentős részének nem vonzó az online kompetitív játék, és a saját tempójukban szeretik élvezni a programokat, kényelmesen időt szánva arra, hogy felfedezzék a tartalmat, túléljék a zord teleket, és megépítsék álmaik klánját. Próbálunk mindegyik játékostípus kedvére tenni, és úgy gondolom, hogy ez eddig remekül működött.

Mik a terveid a jövőre nézve?
Nagyon sok tervem van! Valójában túl sok is. Jelenleg a Northgard frissítéseire összpontosítunk. A következő patch rengeteg új többjátékos elemet hoz majd, például ranglistát, ligákat, kiegyensúlyozottabb térképeket. Utána egy új klánon szeretnénk dolgozni, ami még a nyáron bekerülne a játékba. Aztán további tartalmak és még több klán bevezetését tervezzük.

Nagyon sok minden van, amivel még bővítenénk a programot, és nehéz választani, de a játékosaink visszajelzései alapján próbálunk priorizálni. A Northgard mellett ráadásul két új játék prototípusán is elkezdtünk ötletelni. Ebben a fázisban még korai lenne róluk bármit is mondani, de reméljük, hogy a gamescom idejére már több infóval szolgálhatunk!

Bármilyen végső gondolat, amit az utolsó szó jogán megosztanál az olvasóinkkal?
Remek dolog ennek az iparnak a részévé válni! Az emberek túlnyomórészt barátságosak, és nagyon nyitottak arra, hogy osztozzanak másokkal a tapasztalataikon és a szenvedélyükön. Úgy gondolom, hogy megérett annyira az egész, hogy egy stabil megélhetést nyújthasson a nagy, és a kisebb fejlesztőknek is. Sokszor még a nagyobbak is függetlenek tudnak maradni, ami 15 éve még elképzelhetetlennek tűnt. Ráadásul sokszor megesik, hogy a neves kiadók épp egy kisebb indie csapatot vásárolnak fel. Nagyon változatos a felhozatal, ami összességében az egész iparnak jót tesz.

Köszönjük az interjút!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÖJTI] A május főleg az arcade-es verekedős és versenyjátékok kedvelőinek kedvezett, hiszen korai hozzáférésbe lépett a futurisztikus Racing Glider, megjelent a leginkább a legismertebb klasszikusokra hajazó Chase Turbo, nem utolsó sorban pedig ott a Splatoon festékjátékának ügyes műfajba olvasztási kísérlete a Trailblazersnél. Ha pedig bunyó, akkor a Raging Justice az, ami mellett nem lehetett szó nélkül elmenni. Bár a külső inkább a ClayFightert juttatja az ember eszébe, azért a játékmenet a régi, avagy össze-vissza kell verni mindenkit, amihez az utcán talált összes eszköz felhasználható. Aztán különlegességként egyből itt a 4X Warhammer 40K, a Gladius, ami már most is egészen érdekes és izgalmas, bár értelemszerűen szűk rétegnek szól (nem véletlen, hogy radar alatt maradhat - ezért is került a rovatba), de ugye szeretjük a vér és a koponyák világát. Ha pedig durva akció, akkor az Apocryph is mindenképpen említést érdemel a Hexenre és Hereticre emlékeztető játékmenetével, ami mellé ráadásul nem is olyan pixeles külső társul, mint a manapság menő régies shootereknél. Ezek mellett van még azerbajdzsáni kaland/horror, és platformer akció is, szóval érdemes ismét a radar alá nézni!

Warhammer 40,000: Gladius - Relics of War

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: PROXY STUDIOS - MEGJELENÉS: 2018 - ÁR: NINCS INFORMÁCIÓ

Gladius Prime egykoron békés és nyugodt planéta volt, ahol a múlt kutatásával előkerülő információk birtokában fejlődhetett az élet, a tudomány, az intelligencia. Azonban a régi relikviák többet is tudtak, mint azt bárki gondolta volna – feléledt valami, aminek már régen el kellett volna tűnnie a világból, valami igazán gonosz. Gladius Prime lakói így ott rekedtek, bezárva a falak közé. Már nincs béke és nincs nyugalom. Csak és kizárólag Háború van.

A német Proxy Studios nem nagyon mozdult ki a komfortzónából, ami a zsánert illeti, hiszen a Pandora-játékok is a 4X szeretete mellett készültek el, és így a Gladius nagy különlegessége is mindössze az, hogy a rendkívül összetett stratégiai műfajban első lehet, miközben a taktikai megvalósítás eleve nem idegen a franchise számára. Hogy ennyire szűk réteget céloz a stúdió – elvégre a 4X nem a legkelendőbb a piacon –, az remélhetőleg így is megtérül majd, mindenesetre, ha ismered a Pandora-játékokat, valami hasonlót képzelj el, hexa-felosztással, csak éppen a Warhammer 40K véres és csatákkal teli univerzumában. A sajtónak készült demóban már látni, hogy négy frakció közül lehet választani, az űrgárdisták mellett például az orkok is előkerülnek, ahogy a Káosz is, majd többek között a terület mérete, a vadvilág és a vezető is beállítható. A pályára kerülve mérgező területek, tavak, havas, erdős vagy sivatagos részek várnak, az agresszívabb vadállatok is támadhatnak, ami megnehezíti az alapvető felfedezést, amit az építés és fejlesztés követ. Gránátok, motorosok, speckó vezérek – alaposan feltápolhatod a csapatot, amire az irtásnál szükség lesz, elvégre csak a háború örök. A Gladius egyébként a zsánerhez mérten nem néz ki rosszul, a hálás témának köszönhetően kellőképpen hangulatos, már az intrója is megadja a kezdő lökést, persze nagy dolgokra nem kell számítani, de a műfaj és a franchise rajongói dörzsölhetik a tenyerüket a végleges megjelenésig. G

Racing Glider

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: MYSTIK'ART - MEGJELENÉS: 2018.05.03. - ÁR: 10 EURÓ (KB. 3200 FT)

Érdekes, hogy a Wipeoutra és hasonszőrű társaira hasonlító futurisztikus versenyek újra és újra feltűnnek a Steam adatbázisában, noha egyfelől maga a műfaj sem tud már túl sok újdonságot mutatni – az egyre látványosabb külsőn túl –, másfelől pedig talán inkább a konzolos közönség volt az, amelyik a fiatalkorát a jövőbeli száguldozással töltötte. Persze nincs ezzel semmi gond, a technológia fejlődése miatt érthető a próbálkozás, ráadásul PC-n is van múltja a zsánernek.

Ezt a múltat pedig az indie fejlesztők eddig minden esetben tiszteletben tartották, ami a kis Mystik'artra is igaz, amely eddig csak a CryEngine-es golyómozgatós aprót, a Rolling Sunt tette le az asztalra. A potom két euróért osztogatott ügyességi játék szerintem mindenki könyvtárában ott van, és esélyes, hogy a versenyzős programok kedvelői a Racing Glidert is hamarosan be fogják zsákolni. A mindösszesen 10 eurós produkció még korai hozzáférésben van, de már most is ígéretes, amit pedig megörökölt az előzménytől, az a grafikus motor, ennek hála néhol egészen káprázatos a látvány. Régi mocsárvilág, fákkal teli erdő, sziklás hegyvidék vagy éppen futurisztikus és minimalista terület – a helyszínek összességében nagyon mutatósak, melléjük pedig tipikus szintizene szól, amilyet anno a Music-sorozattal lehetett néhány óra leforgása alatt összepakolni egy nagyon kezdetleges klippel. Most még csak idő elleni küzdelem érhető el, viszont így kifejezetten nyugtató, relaxálós élményt kap a vásárló, senki nem lökdösődik, a járgánnyal is simán az úton lehet maradni, ha meg bronz az eredmény, akkor mi van? Szóval nyugodtan lehet repkedni a kicsivel a föld felett lebegő kasztnival, aminek ugyan nagyjából tényleg „súlytalan" az irányítása (nekem legalábbis nagyon fura, szokni kell), de ha már belejössz, akkor adja magát a kanyargás. Lesz még medálrendszer a megnyitásokhoz, érkeznek a további pályák és járgányok, játékmódok és még sok minden, miközben a végleges megjelenést 2019 augusztusára tervezik a fejlesztők.
Ez tartható is, akár már most bele lehet ugrani a vásárlásba, bugot nem is találtam, és bár a program csak váz jelenleg, abból is egészen kiforrott és élvezetes. G

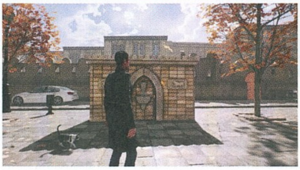
The Last DeadEnd

FEJLESZTŐ: AZDIMENSION - MEGJELENÉS: 2018.05.05. - ÁR: 7 EURÓ (KB. 2200 FT.)

Nem sok videojáték érkezik Azerbajdzsánból, de ami igen, az egészen figyelemfelkeltő. Az Unreal motort használó The Last DeadEnd grafikájával és alacsony árfekvésével mindenképpen érdeklődést vált ki az indie játékokért rajongó közösségből, és bár a program logója inkább egy a hidden object műfajba sorolható próbálkozást sejtet, az apró, ám állami támogatást is élvező csapat bizony kalandjátékot hozott a Steamre, amibe némi horror is került.

A nyitó helyszínen, a nagy, hivatali épületben már nyilvánvaló, hogy bár az alapok felépítése rendben van, azért a belsők kidolgozottságán még volna mit csiszolni – és értem ezt leginkább a stílusra és az életszerű berendezésre, mert hát már a lépcsőház is fura, de a steril folyosók és szobák pláne szemöldökráncolásra késztetnek. Nem kevésbé, mint a vizes padlóval elterelés (itt aztán tényleg nem jössz át), meg az, mikor az utcára visszatérve a járókelők „napi rutinja" abban merül ki, hogy fel-alá köröznek, mindenféle öntudat nélkül. De mindegy, ne bolygassuk a nehézségeket, hunyjunk szemet a zavaró V-Sync felett. Ha éppen nem átvezető megy, akkor belső nézetből kell megtalálni egy-egy bejáratot a föld alatt lévő óvárosba, ahol Baku ősi emlékei elevenednek meg, amibe bizony a mítoszok is beletartoznak. Hősünk így vesz részt a jó és gonosz végső csatájában, ami azt jelenti, hogy zseblámpával, egy spéci szemüveggel, meg néhány fegyverrel felfegyverkezve nekiáll zombiszerű lények, kígyók ellen harcolni, vagdalkozni és lövöldözni, közben meg néha logikai feladványok és rémisztések várják. A hangulat néhol egészen kellemes, köszönhetően a keleties zenéknek (is), sőt külön jó pont, hogy ha már Baku, meg Azerbajdzsán, akkor érdekes dolgokat tudhatunk meg a történelemből. Más kérdés, hogy azért nem véletlen az alacsony ár, messze nem minőségi fejlesztésről van szó, de hát na, valahol el kell kezdeni, így ha sikerül javítani a külsőn és a belsőn, továbbá az átvezetőket és a párbeszédeket is élvezetesebb formába varázsolják, az AzDimension legközelebb még meg is lepheti a vásárlókat. Addig meg tessék szépen fejlődni, mert ez a másfél óra azért édeskevés, QTE-k és lassított lövések ide vagy oda. G

60%



Raging Justice

FEJLESZTŐ: MAKINGAMES LTD. - MEGJELENÉS: 2018.05.08. - ÁR: 13 EURÓ (KB. 4100 FT)

Nincs is jobb, mint amikor a szerelem és a munka összetalálkozik. Így van ez az angol házaspárnál is, akik közül a férj a Rare fejlesztőjeként dolgozott, majd feleségével inkább megalapította a MakinGamest, hogy utána együtt nosztalgikus, mégis modern külsejű videojátékokat készítsenek. Ilyen a Raging Justice is, ami konzolokra és PC-re is megjelent, emellett a jó öreg bunyós műfajnak állít emléket, méghozzá úgy, hogy még az ára sem túl magas.

Szóval ez a kedves házaspár a Streets of Rage-nek és a Final Fightnak emléket állítva készítette el ezt a verekedős játékot, ami a megszokott bunyózást kínálja néhány választható szereplővel, akik összeakasztják a bajszukat a helyi rosszfiúkkal és rosszlányokkal. Mint általában, van ütés és rúgás, egy közös gombnyomással élesíthető extra támadás, vetődés és ugrás, illetve lehet tárgyakat, járműveket használni. Járműveket? Bizony, nemcsak a hordókat, dobozokat lehet dobálni, illetve nem kizárólag a kalapács, kés, dinamit vagy kard használható fegyvernek, de néha kisebb kasztnikba is be lehet pattani (mondjuk egy traktorba), aztán ki lehet lapítani az ellenfeleket. A verekedés így kifejezetten változatos, vannak jó kis lehetőségek, egy csomó kihívást számon tart a program (adott idő alatt végezni, minél több bűnözőt megbilincselni – mert nem muszáj mindenkit kivégezni), és az eszközöknek hála mindig van valami, amit bevethetsz az opponensek ellen. Kár, hogy a helyszínek annyira nem változatosak, ahogy az ellenségek sem (utca, vidámpark, villa – kutya, valamiféle rapper, mutogatós bácsi, laza csaj és hasonlók), illetve a legnagyobb hiba talán az online multi hiánya. Mert persze, jó a lokális kooperáció, haverokkal az igazi a móka, de na, azért manapság illene bevetni mindent, hogy ha bármikor leül valaki játszani, mást is be tudjon vonzani maga mellé. Szóval próbálkozásnak nem rossz a 2D-s alap, ami hamis 3D-vel van kezelve, meg a karakterek és az artok is rendben vannak, de valami még hiányzik, valami még kéne, ami nélkül a Raging Justice inkább koppintás, mintsem jófajta múltidézés. G

66%

Indie csemege

Creepy Road

FEJLESZTŐ: GROOVY MILK
MEGJELENÉS: 2018.05.18.
ÁR: 10 EURÓ (KB. 3200 FT)

Flint Trucker átlagos kamionsofőr volt, aki egy átlagos napján az átlagos rakományát szállította, hogy hazatérhessen szerető asszonyához, a pandaidomár Angelinához, mikor járgányának nekikerekezett egy medvad... akarom mondani, megvadult medve. Ebből a nyitányból lehet sejteni, hogy a pár órás kampánnyal rendelkező lövöldözős platformer nem kifejezetten veszi magát komolyan, sőt kimondottan humoros, redneck-világú aprítást kínál. Bohócok, hatalmas főellenfelek, golyószórós tehenek, agresszív nyulak és zombik, öngyilkos pandák az egyik oldalon, na és persze csapdák, míg a másikon egy rakás lőfegyver, amivel gyönyörűen lehet pusztítani. Viszonylag változatos, szépen rajzolt akciójátékról van szó, ami bár néha frusztrálóvá válik, nem drága, így a műfaj kedvelőinek ajánlott. G

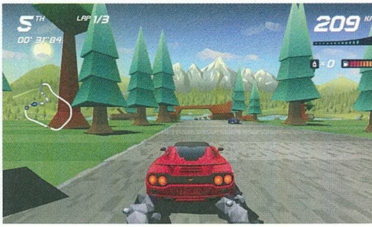
80%

Horizon Chase Turbo

FEJLESZTŐ: AQUIRIS GAME STUDIO
MEGJELENÉS: 2018.05.15.
ÁR: 17 EURÓ (KB. 5400 FT)

Ha a PC-s játékosként sem veted meg az olyan finomságokat, mint mondjuk az Out Run vagy a Lotus Turbo Challange, esetleg a Rush-sorozat, akkor kimondottan jó helyen jársz. Az okoseszközökről érkezett, alaposan felpimpelt Horizon Chase Turbo 12 merőben eltérő helyszínen (pl. Brazília, India, Kína, Ausztrália) kínál a 48 városban több mint száz versenyt, nem beszélve az offline (osztott képernyős) és online multiról, a különféle megnyitható verdákról és fejlesztésekről. A színes, nagyon nosztalgikus (de emellett sem csúnya) külső mellé hasonlóan minőségi zenék dukálnak, plusz az irányítás is ismerős lehet a fontos driftekkel és turbókkal, miközben a felszedhető üzemanyagról is gondoskodni kell. Az ára picit talán drága, de a zsáner rajongóinak így is kötelező, sőt igazából bárki jól szórakozhat vele. G

90%



Wizard of Legend

FEJLESZTŐ: CONTINGENT99 - MEGJELENÉS: 2018.05.15. - ÁR: 16 EURÓ (KB. 5100 FT)

Los Angeles, kétfős indie csapat, varázslók és dungeonök, rogue-like akció, pixeles külső. Bár bevallottan a hideg ráz a stílustól, a Wizard of Legend még engem is levett a lábamról, ami egyrész a rendkívül olajozott, felhasználóbarát játékmenetnek köszönhető, másrészt a remek harcrendszernek, harmadrészt a nem túl izmos, mégis kellemes külsőnek, nem utolsósorban pedig a zenéknek és a karaktereknek, így mondhatni, szinte minden megfogott.

Rogue-like akcióból annyi van már, mint égen a csillag, vagy mint szörnyeteg a kazamatákban... szóval nagyon-nagyon sok. Ha pedig ez a túlkínálat nem lenne elég, engem például alapból irritál a gondolat, hogy újra és újra az elejétől induljak neki egy-kettő-sok pályának – mert bár a nyolcvanas évek végét és a kilencvenes évek elejét pontosan ezzel töltöttem, ott az volt a lényeg, hogy egy nagyjából állandó mozgáskombinációt és harcsorrendet memorizáljon a játékos, míg a rogue-like az állandó véletlenfaktorról híres. Szóval ez nem ugyanaz, más a leányzó fekvése, ami ez esetben mágikus kihívások sorozatához kapcsolódik, merthogy aki elindítja a Wizardot, az egy sor megmérettetésen küzdheti át magát, így a végén ő lehet a varázslótanoncok legjobbja és legismertebbje, maga a Wizard of Legend. Hogy kell ezt elképzelni? Mondhatni, izometrikus külsőből látni a karaktert, a dungeonök mélyén pedig véletlenszerűen (procedurális generálással... pfejj) alakul a térkép, random jönnek az ellenfelek. Mindenkinek van pár alapvarázslata,

ezeket később lehet változtatni, így, mondjuk, kaszabolás helyett Palpatine-ként eregeted az energianyalábokat, esetleg lángnyelvek helyett villámokat szórsz az opponensekre. És itt a Legend élvezetes része, ugyanis a harc rohadt jó, élvezetes a folyamatos pusztítás, majd a szintek megtisztítása közben a kisebb és nagyobb főellenfelek legyűrése. A zene, mint említettem, kifejezetten kellemes, a változatosság is megvan, és bár 20 óra alatt teljesen ki lehet pucolni a játékot (az összes ágon), a lokális kooperáció és a viszonylag alacsony ár azért a jobb próbálkozások közé emeli a címet.

80%

Trailblazers

FEJLESZTŐ: SUPERGONK - MEGJELENÉS: 2018.05.08. - ÁR: 30 EURÓ (KB. 9600 FT)

Hogy mi történik, ha a régi nagy közönségkedvenc, a Nintendo-platformokon jól ismert F-Zero száguldozásait összekeverjük a szintén Nintendo-exkluzív Splatoon összevissza festegetésével? Nos, egy nagyobb stúdió esélyesen soha nem jutott volna oda, hogy a receptet kipróbálja, azonban egy apró kis angol fejlesztőcsapat nemcsak eljátszott a gondolattal, hanem meg is valósította azt, méghozzá konzolokon és számítógépen is, aminek mi, PC Guruk, csak örülni tudunk!

Jó, azért kezdem a rossz hírrel: pont a konzolos „múlt" és műfaj miatt ajánlott a kontroller, ezt az alkotók is egyből nyilvánvalóvá teszik. Ha azonban a 360-as irányító bevált eszköz a háztartásban, nem lehet gond. A cel-shaded külsőbe egyből beleszeret az ember, ahogy az őrült karakterekbe is, és akkor a játékmenetet még ki sem próbáltuk. Pedig a Trailblazers nagyon okos kis turmix, ami alapvetően a 3D-s, nagyon kellemes látványvilág mellett lefolytatott száguldozásról szól, azonban a csapatok közti rivalizálással bejön a képbe a Splatoon mókás extrája, a festékszórás. Ez azt jelenti, hogy ha feltöltődött a tartály, lehet színezni az utat, valamint az itt-ott elszórt kapukat érintve az előtted álló útszakaszt festheted be, a saját színes részek pedig gyorsítóként funkcionálnak. Avagy minél inkább a saját csapatod színében pompázik az aszfalt, annál gyorsabban jutsz el a célba, ahogy társaid is. Fegyver van? Naná, hogy van, de ez is némi taktikával színesíti a játékot, ugyanis nem elég, hogy jól meg kell gondolnod, hol fested le az utat, a tartály tartalmával az előtted haladó opponenseket is kipörgetheted a pályájukról, ha sikerül őket eltalálni a jól időzített festékszórással. Mivel pedig a program kampánya elég hosszú és mély, a feladatok teljesítésével, a versenyekkel remekül elütheted az időt. Azonban van némi bibi: online jelenleg alig játszik valaki (pedig keresztplatform a játék), ami érthető a magas árszabás mellett, de a MI is elég gyenge, ami egyedül dühítő. Az alapötlet azonban van olyan jó és élvezetes, hogy ne tudjam nem ajánlani a Trailblazerst, szóval egy akcióban bátran ugorj bele!

77%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

VÁR A ZÖLD POKOL

Egykori Dying Light-fejlesztők, megszabadulva a techlandes kötelékektől új stúdiót alapítottak, első játékuk pedig a belső nézetes Green Hell, ami nem a régi olasz horrorfilmek kannibálos témáját viszi tovább (Eli Roth után szabadon), mint inkább a The Forestet veszi alapul, csak éppen mindenféle misztikusság vagy horror nélkül, arra építve, hogy a dzsungel már önmagában elég félelmetes, ha túl kell élni. Nyáron várható a korai hozzáférés.

KAMPÁNYBAN

A Talerock nevű, nemzetközi, innen-onnan verbuválódott indie csapat a Kickstarterre ment némi kalapozásért, Grimshade című játékuk pedig igen rövid idő alatt a negyedét teljesítette az elérni kívánt célösszegnek. Nem is csoda, a fantasy jellegű világban kalandozás a körökre osztott csatákkal mindig népszerű volt, pláne akkor, ha egészen karakteres szereplőkkel van mindez előadva. A játék minden platformra várható, érdemes utánanézni.

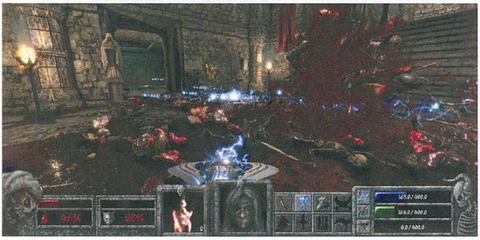
GRAND STRATEGY FALLOUT?

Ha kipróbálnád ezt a ritka érdekességet, csak le kell töltened a grand strategy Hearts of Iron IV-hez az Old World Blues elnevezésű modot, ami bizony a Fallout világába helyezi a már ismert játékot, méghozzá annak minden velejárójával és frakciójával együtt. A tét a demokrácia és a túlélés, miközben akár Vault Cityvel is indíthatsz, hogy visszaverd a diktatórikus hatalmak seregeit és meggyengítsd befolyásukat. Jó taktikázást!

Apocryph: an old-school shooter

FEJLESZTŐ: BIGZUR GAMES - MEGJELENÉS: 2018.04.27. - ÁR: 21 EURÓ (KB. 6700 FT)

Az utóbbi időben alaposan beindult a helyközi és távolsági nosztalgiajárat, amire a játékosok mellett a fejlesztők is rendre felpattannak, hogy meglátogassák a nevesebb állomásokat a legfőbb látnivalókkal. Volt itt DUSK, visszatért a 3D Realms az Ion Maidennel, nem beszélve az Amid Evilről és a Hellboundról – most pedig az oroszok osontak a spájzba, hogy régies ízekkel dobják fel a régen bedunsztolt finomságokat. Igen, újabb FPS, fantasy-középkori stílusban.



Természetesen ez sem gond, pláne, hogy a Bigzurt anno még a Böjti horrorkamrája rovatban bemutatott UnderDread révén ismertem meg, aminél pont az akció, és némiképpen a változatosság hiányzott. Nos, mindez viszont megvan az Apocryph című őrült shooterben, ami egy rendkívül sötét, a Hexenből és Hereticből táplálkozó fantasy világot mutat be, ahol kastélyokban, lángoló hőségben vékony, kőből épült ösvényeken, pincerendszerekben pusztíthatod a csontvázak, mágusok, hatalmas szörnyetegek hadát. Nem véletlen, hogy a fejlesztők a Painkillert is előszeretettel emlegetik, mert hát a horda sokszor csak úgy előözönlik a járatokból, aztán azon veszed észre magad, hogy vérben tocsogva, testrészekben bukdácsolva aprítod az opponenseket. Lehet varázslövedékeket eregetni, ütő és vágó eszközökkel hadonászni, de akár a páncélba öltöztetett öklöddel is szétcsaphatsz a támadók között. Néha a fejed is használhatod, bár a speckó kulcsok és extrák megszerzése nem túl bonyolult, ahogy egyébként az egész kampány nem az – színtiszta szórakozás, miközben szaggatnak a gitárok, tombol a metal, repkednek a húscafatok. De hát ez az, amiért ez a fajta játékélmény igazán nagyot üt, ez hiányzik manapság, a kis stúdió pedig nemcsak megadja mindezt, de folyamatosan csiszolja és bővíti is az élményt, avagy a jó néhány órát biztosító „old school shooter" további pályákkal és fegyverekkel fog combosodni a jövőben. Éppen ezért ajánlott vétel, nem is néz ki rosszul (Unreal, mi más – más kérdés, hogy egy brutál 8 bites effektet is rá lehet tenni a látványra), és bár nem annyira alacsony az árfekvése, még bőven a lélektani határon belül van, a zsáner kedvelői pedig már az első képek és játékmenet-videók után szaladtak vele a kasszához. Nem kell szabadkozni, én aztán megértem. G

80%

FOX n FORESTS

FEJLESZTŐ: BONUS LEVEL ENTERTAINMENT - MEGJELENÉS: 2018.05.17. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6400 FT)

Ha a nagyobb kiadóktól, közismert játékok sorozatkiadásai elől lelécelt fejlesztők új csapatot alapítanak, annak általában valami brutális, kellően modern külsejű, a AAA-kategórián belül mozgó franchise-okat megszégyenítő játék az eredménye. Nem így a német Bonus Level esetében, ahol a korábban a Metro-, Saints Row-, Sacred- és Dead Island-sorozatokon dolgozó fejlesztők inkább a kilencvenes évek elejét, leginkább az SNES korát idézték meg.

Rick, a róka éppen az erdőben sétálgat, mikor meglát egy ínycsiklandozó szárnyast, majd be is cserkészi, hogy korgó pocakja kérésének eleget tegyen. Azonban a madár kiszúrja a gaz ravaszt, és hogy mentse a tollazatát, munkát, azért cserébe pedig mesés kincseket ajánl neki. Így jut el Rick az évszakfához, aki aztán speciális képességet és fegyvert ad neki, hogy ezeknek hála megtisztíthassa a gonosszal teli erdőt. Ezzel indít a Super Nintendo akció-platformereire emlékeztető program, amiben a feladat a térkép pályáit megtisztítani, leölni az ellenfeleket a 2D-s helyszíneken, néha megváltoztatni az évszakokat (például a téllel befagyasztani a tavasszal élő vizeket – így átjutva a túlpartra, vagy éppen elpusztítva a kiugráló elektromos angolnákat). A FOX n FORESTS amúgy jópofa, a pixeles külső nagyon színes, kellemesen kidolgozott, így a nosztalgikus látvány sem kifejezetten zavaró, emellé a zenék is jók. A játékmenetben van némi RPG is, lehet vásárolgatni, fejlesztgetni a szerzett pénzből, amivel egyébként a checkpointok is aktiválhatók. Maga az alapötlet is jónak mondható, bár nem tudom elfelejteni, hogy két éve már volt egy Seasons After Fall, ami kicsit hasonló ötlettel foglalkozott, csak nem teljesen azonos zsánerben. Ami viszont komolyabb probléma: egy kicsit egysíkú az egész, a látszat ellenére nincs Mega Man-es gyors akció (mozgás közben nem lehet lőni), plusz még drága is a program. Mindent összegezve tehát, ránézésre viszonylag pozitív a reakció, de minél több időt töltesz el a társaságában, annál inkább kilóg a lóláb, a végén pedig nem biztos, hogy úgy érzed, megérte ennyi pénzt kiadni ezért a produkcióért. Talán egy 50%-os (de minimum 70%-os) akcióban érdemes rá lecsapni, addig viszont várj vele! G

67%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

FROSTPUNK

➲ Szia Guru!
A fent említett játékot megvettem, és szerettem volna kipróbálni, de csak a kezdőképernyő jön be, és utána egy sötét képernyő van, minden lefagy. Márमint a gép fagy le, pedig én a játékban szeretnék fázni :).
Mi lehet a megoldás?
Üdv, ➲ ROLAND

Túl régi a VGA drivered. Az Nvidia vagy az AMD oldaláról töltsd le a legújabbat!

DARK SOULS

➲ Sziasztok!
Seth the Scalelessnél vagyok, és tudom, hogy le lehet vágni valahogy a farkát, de hiába csépelem, a dög sokkal gyorsabban meghal, mint hogy sikerülne leválasztani a testrészt. Biztos van valami trükkje, de nem jövök rá...
Légyszi, ha valamelyikőtök megcsinálta már, írja le, hogy hogyan!
Előre is köszi, ➲ ADRI

Beállsz a kristálya mellé, és amikor a lehelős támadást megkezdi, fuss egyből a farka felé, ugyanis ha a saját kristályát találja el, olyankor megbénul 4-5 másodpercre, te pedig valami izmosabb, kétkezes vágófegyverrel odasújthatsz minimum kétszer a farka végire. Lényeges, hogy a legvégét célozd!

ELLOPTÁK

➲ Sziasztok PC Gurusok!
A GTA V-tel lenne problémám. A testvéremnek ellopták a Rockstar Social Club account-ját, és nem bír játszani a GTA-val. Írt a Rockstar Support-nak (benne volt az eredeti e-mail fiók, az eredeti felhasználónév, és bizonyíték arra, hogy megvette). Jött is egy e-mail, amiben volt egy link, és ott voltak különböző problémára megoldások. Többször is írt a supportnak, de semmit sem reagáltak, mindig ugyanaz az e-mail jött, ami legelsőnek.
Remélem, tudtok segíteni a testvérem accountjának visszaszerzésében!
Válaszotokat előre is köszi! ➲ N. GERGŐ

Sajnos nem tudunk segíteni. Zárt, belső support van (éppúgy, mint a Steamnél), és csak ők tudnak bármit is tenni. Gondolom az e-mail-fiókot is feltörték, mert ugye, ha az még létezne, s az accounthoz van kötve, akkor kérsz egy password resetet és kész. Ugyanakkor, ha az e-mailhez hozzáférnél, akkor látnád, hogy valaki kezdeményezett-e jelszóváltást, e-mail címes cserét. Mindenesetre küldözgessétek a ticketeket a Rockstarnak, és az e-mail fiókhoz tartozó szolgáltatót is be kéne vonni!

RESIDENT EVIL 6

➲ Kedves Tika!
Az adott játékkal van gondom. Sikeresen telepítettem lemezről az adott játékot, de mikor indítanám, csak a sötét képernyőt látom, és a gép jelzi, hogy tölti, de nem indul. Igaz csak 2-3 percet vártam. Tovább kell várni? Egyébként Windows 10-em van. A kártyám pedig AMD A6 6400K Dual-Core. Jó ez?
Válaszodat előre is köszönöm.
Üdv: ➲ JÓZSEF

Nos, a Steamen több felhasználó is írta, hogy nála 8-10 perc után van csak mocorgás, de hogy miért ilyen lassan tölt be, na, azt senki sem tudta – és a jelenség semmiképp sem általános. Először mindenképp próbáld meg a rendszergazdaként való indítást (jobb klikk az ikonon, *Futtatás rendszergazdaként*). A VGA rendben van, de ott a driver is lehet a ludas, bár ugye az APU-sokhoz (A6 – HD8470D) mintha nem lennének már friss driverek, de például ezt azért nem árt kipróbálni: *https://tinyurl.com/yc3ouffx*

Ps. Esetleg még egy ALT+Entert megpróbálhatsz rögtön indítás után, mert ha csak a felbontással van gond, akkor ablakban futtatva ez átléphető.

GTA V

➲ Üdv!
Azt szeretném kérdezni, hogy mi lehet a probléma a GTA-val, és mit lehet vele csinálni. Amikor elindítom, akkor azt írja ki, hogy: „Steam failed to initialize. please exit and try again".
Eredeti a játék.

➲ KORNÉL

Először is, indítsd el rendszergazdaként a Steamet (telepítési könyvtárból a steam.exe-n jobb klikk, *Futtatás rendszergazdaként*), aztán a Steam kliensben, a GTA V-ön jobb egérgomb, *Tulajdonságok*, *Helyi fájlok* fül, és futtasd le a *Játékfájlok épségének ellenőrzése* funkciót. Utána (még mindig a Steamen belül) GTA V-ön ugyanígy jobb klikk, *Tulajdonságok*, csak most *Általános* fül, és a *Steam átfedés engedélyezése* elöl pipa ki. Ha még mindig nem működik, a háttérben futó programokat rostáld, egyes vélemények szerint a Frapset és az MSI Afterburnert nagyon nem szereti a GTA, ezeket rögtön ki kell iktatni, de a víruskeresőkkel is gyakran van konfliktus (próba erejéig szintén lelőni). És ha még mindig csak a gyalázat van, akkor zárd be a Steamet, aztán menj el a telepítési könyvtárába (általában *X:\Program Files (x86)\Steam*), nos, itt minden mappát és fájlt törölj ki, KIVÉTEL a steamapps mappa (ebben vannak a már letöltött játékaid) és még a steam.exe-nek kegyelmezz meg. Amikor végeztél, indítsd el rendszergazdaként a steam.exe-t, várd meg, amíg felépül az új kliens, majd megint próba.

BATTLEFIELD 1

➲ Sziasztok Gurusok!
Nemrég megvettem a Battlefield 1-et, és amikor az első meccsemet játszom, hirtelen kidob a sessionből ezzel a felirattal: „We have lost connection to the session". És nem, nem rossz a netem. Utána meg mikor játszani akarok BF1-et, 5 perc után mindig megismétlődik ez. Válaszotokat előre is köszi!

Lépésenként érdemes végigmenni ezen az EA által kiadott csatlakozás-biblián: *https://tinyurl.com/yb2pxnqg*. Bár szerintem először elég annyi, hogy rendszergazdaként indítod az Origint, a vírusirtót lelövöd, és a háttérben futó alkalmazásokat megrostálod.
Amúgy a faq által említett, megnyitandó portok listája:
TCP: 80, 443, 5222, 9988, 17502, 20000-20100, 22990, 42127
UDP: 365

ARMA 3

➲ Üdv!
Nemrég a leárazáson megvásároltam az Arma 3 nevű játékot. Leszedtem hozzá az A3launchert. Le akartam szedni az Exile modot is, de 13. fájlnál megállt a töltés. Aztán valami miatt letöltődött. Utána azt írta, hogy verifyolni kell. Az is megállt a 13. fájlnál, és nem ment tovább. Ezután megpróbáltam elindítani egy Exile-os szervert, és azt a hibaüzenetet kaptam, hogy „data file too short". Van esetleg valami ötletetek?
Köszönöm!

Elég egyértelmű a helyzet, értsd az említett mod hibásan töltődött le, és ezt a Steam ellenőrzése is megerősítette, de kijavítani nem tudta. Törölni kell, majd újrapróbálkozni. Aztán, ha sehogy sem megy, akkor közvetlenül a mod weboldaláról töltsd le (*https://tinyurl.com/gqt8jaf*), hátha úgy több szerencséd lesz.

VAN HELSING

➲ Kedves PC Guru!
A következő a problémám. Újságmellékletként még régebben megszereztem a Neocore játékainak többségét (Deathtrap, Van Helsing II-III). Imádtam velük játszani. A napokban játszani akartam a Van Helsing II-vel, de valamiért kidobott az Asztalra. A Deathtrap szintúgy. Találkoztatok már ezzel a problémával? A konfig ugyanaz, amin egyszer már végignyomtam az összes meglévő játékot. És akkor is Win 10 volt fenn. Mi lehet a hiba? Megoldás?
Válaszotokat előre is köszönöm.

➲ **B.CSABA**

Rendszergazdaként indítsd a Steamet (ikonon jobb klikk, *Futtatás rendszergazdaként*), és így is próbáld elindítani a játékot! Ha nem működik, akkor a biztonság kedvéért navigálj el a Van Helsing II könyvtárába, és keresd meg az InstallUtils (vagy valami hasonló nevű) mappát, és mindent (directx, vcredist) nyomj fel újra, esetleg a főkönyvtárban a futtatható exék között is megpróbálkozhatsz a közvetlen indítással (Van Helsinghez azt hiszem van x64 és x86 végű futtatható fájl is). Ha még így sem jó, írj vissza, és tovább kutakodunk!

FALLOUT 3

➲ Kedves Aki majd olvassa!
Végső elkeseredésemben írok hozzátok. A Fallout 3-ról lenne szó... Állandóan kicrashel. Bármit csinálok, egy idő után megáll, és kiírja, hogy „Fallout3.exe működése leállt". Sokszor már a főmenüben crashel, pedig elvileg többszörösen megvan a gépigénye, és mikor megy, akadás nélkül fut. Aztán kicrashel. És ez nagyon zavar! Már több ezzel foglalkozó videót megnéztem a neten, és miután ezeket megcsináltam, nem lett eredmény, csak pink lett a Pip-Boy a karakter kezén :/. Ja, és kiegészítem azzal, hogy minden crashnél kiírja, hogy „a képernyőillesztő szoftver nem válaszolt, és utána helyreállt". Remélem, ez segít.
Az újratelepítés se használ. Se fagyás, se Pip-Boy terén. Mindkettő ugyanúgy rossz. Remélem, tudtok segíteni!
Hű olvasótok, ➲ **GERGŐ**

Először is, a linken láttam, hogy a fallout.ini fájlt (Dokumentumok\My Games\Fallout3) a feltöltő is piszkálta, ugyanakkor nem elég a *bUseThreadedAI=0* értéket átírni erre: *bUseThreadedAI=1*, még egy plusz sort be is kell illeszteni az aljára, nevezetesen ezt: *iNumHWThreads=2*. A hibaüzenet és a rózsaszín Pip-Boy pedig arra utal, hogy a VGA driverrel is gond van. Próbáld meg feltelepíteni a gyártó oldaláról az op. rendszernek, típusnak megfelelő legfrissebb illesztőprogramot!

TECHNIKAI HELP

➲ Szia!
Úgy néz ki, hogy megint problémáim adódtak. Már sokszor nem szívesen akarlak zavarni, pláne nem ismétlő jellegekkel, de sajnos nincs kihez, máshoz fordulnom segítségért. És itt most előre is megköszönöm a türelmedet és a segítségedet. Mint korábban említettem, vásároltam a gépbe 2 darab 2 GB 1066 MHz-es memóriát. Tehát a régivel együtt összesen 6GB RAM van benne. Kettő nappal ezelőtt egy indítást követően a gép nem bootolt be, csak a processzor hűtőventilátora pörgött fel csúcssebességre, és a grafikus kártya ventilátora. Majd a memóriákat, az újakat kiszedtem belőle és csak a régivel indítottam el. Azzal tökéletesen beállt a rendszer, bebootolt. Majd leállítottam, és a gép áramtalanítása után visszapakoltam a foglalatokba a memóriakártyákat. A gép elindult, de a rendszer csak 4 GB-ot ismert fel. Azt még hozzá kell tennem, hogyha nem vagyok itthon, akkor a gépet áramtalanítom, mert egy esetleges áramszünet esete után a számítógép automatikusan újraindul, és a úgy vettem észre akkor csinálja ezeket a bohóságokat.
Az lenne a kérdésem, hogy lehet e a tápegység hibája, vagy a BIOS önfenntartó energiaellátásában van-e a hiba?
Néha üzem közben halk fémes kattogásokat is hallok a gépből.
A türelmedet és a segítségedet előre is köszönöm.
Tisztelettel:

➲ **M JÁNOS**

Halk fémes kattogás: hőtágulás? Merevlemez parkoló állásba csapódó feje? DVD olvasó? Mechanikus alkatrészekből kevés van a gépben...

BIOS energiaellátás: gombelem van, ha kimerül, észreveszed (dátumot nem jegyzi meg a gép, és a BIOS is zaklat).

Tápegység hiba: az is lehet, de szerintem nem az lesz. A működő és a hibás gép verziója között egyetlen változtatás történt, az új RAM-modulok. Lehet, hogy nem egészen kompatibilisek a géppel, vagy az egyik modul hibás (memtestet neki). És a RAM-ok amúgy szeretnek „párban" lenni, azonos gyártó, azonos moduljával, úgyhogy azt is tessék kipróbálni, hogy mi van, amikor csak az új modulokat teszed be (azonos színű slotokba).

PROBLÉMA

➲ Sziasztok PC GURU!
Először is jobb tárgy nevet nem tudtam kitalálni, mert nem tudom mi a baj konkrétan. Igazából már hamarabb, jóval hamarabb kellett volna írni nektek. December végétől él ez a probléma, de most már kezd nagyon elfajulni. Először újraindult a gép, meglepődtem rajta, de mondom, csak újraindul, előfordulhat bárkivel. Hát ezt gondoltam, azóta napi egyszer újraindult. Újra is lett telepítve egyszer, de az nem szűntette meg a problémát, én és bátyám is kerestünk megoldást rá, de nem találtunk, mert mindenhol mást írtak erre a kritikus hibára. Teljesen random mikor indul újra, se időhöz, se leterheltséghez nem fűtődik, csak gondol egyet és újra indul.
Az újratelepítés után az első 2018. 01. 04.-én volt, azóta mindössze 109 alkalommal indult újra. Volt nap mikor egyszer sem, de olyan is volt, hogy 2-szer is. Az eseménynapló szerint kritikus eseményazonosító 41 forrás Kernel-Power (Kernel-power kép [saját]). Mint mondtam, megpróbáltunk utánanézni, de mindenhol más volt a válasz. Amit lehetségesnek tartottam, de végül kiderült, hogy nem az, hogy a gép poros. Tökéletes takarítást nem tudtam végrehajtani rajta, se a tápon belülről. Barátommal beszélgettem erről többször is, és felhozta, hogy lehet a táppal van a gond. Aztán egyik nap hazajöttem este és a gépet bekapcsoltam, ekkor a csatolt képen látható eset fogadott. Aztán másnap normálisan indult el, délután megint hazajövök, már fan error hibát kaptam, nem emlékszem, hogy közvetlenül azzal az indulással vagy rövid időn belüli újraindulással, de a következőt hozta ki (reboot kép). Újraindítottam gyorsba, és ugyanezt hozta ki, először megpróbáltam a biosba bemenni és úgy betölteni, de nem sikerült, így az F8 boot menüvel tudtam betölteni a rendszert. Felmerült, hogy az SSD lehet, hogy már kiöregedett (tőletek lett rendelve előfizetés mellé). Féléves előfizetés + SanDisk SATA3 Z400s SSD (megrendelve: 2016. 06. 04.). Őszintén remélem, hogy ez a probléma, mert akkor ez „nem olyan nagy baj" szerintem. Remélem, ti tudtok erre valamit. Még a forrását se tudjuk, hogy miért indul újra.
Bennetek bízom, várom a válaszotokat, és ha bármi információra szükség lenne, még szóljatok.
Még csatolok kettő képet a Kernel-Power-ről.
Üdvözlettel, olvasótok, ➲ **BERTALAN**

Először is, hűha. És megint hűha. De nézzük a képeket, van egy CMOS Battery low hibaüzenet, ami azt jelzi, hogy az alaplapon lévő gombelemből kifogyott a szufla. A megoldása egyszerű, kell egy CR2032 elem (filléres tétel, már szupermarketekben is kapható), régit ki, újat be. Aztán van egy kép CPU FAN ERROR-ról, na, ez már közelebb vihet az ügyünkhöz – elvileg ez a hibaüzenet akkor jön elő, ha valamilyen okból a CPU ventilátor fordulatszámát nem tudja érzékelni az alaplap, szóval jó lenne látni, hogy egyáltalán forog-e. Ha forog, akkor a BIOS-ban állandó, magas fordulatszámot neki (HW Monitor címszó alatt), mert hátha a szabályozás rész nem működik. Van még egy képünk ugye a hiányzó BOOT-eszközről, ami különösképp nem csoda, hisz az állandó rendszerösszeomlásokat sem a fájlrendszer, sem a háttértárak nem szeretik. Itt van a legkönnyebb dolgunk: letöltöd a HD Sentinel (https://tinyurl.com/5z2hkn) próbaverzióját, és az rögtön kidobja, ha valamelyik HDD, vagy az SSD nem kóser. Ami a táp gyanúsítgatását illeti, na, azt csak szakműhelyben tudnák bevizsgálni, otthoni körülmények között meg cseretáp, és ha az újjal tünetmentes a gép, akkor a régit jó messzire elhajítani. Tudom, hogy egy tuti megoldást vársz, de nem véletlenül jött elő a Kernel Power 41 hibára annyi „megfejtés" a netről, ugyanis a táphiba mellett ez lehet RAM-probléma (memtest64 futtatása), de az alaplap öregedése (hibás, púpos, kiszáradt kondenzátorok), vagy akár melegedés is (por+CPU fan error).

Ps. Portalanításhoz még annyit, hogy évente egyszer kompresszorral érdemes kitakarítani a gépet, lehetőleg egy meleg nyári napon, nem túl nagy nyomással, és nem közelről, a ventiket kézzel lefogva.

A HOLOLENS MINTÁJÁRA KÉSZÍT SZEMÜVEGET A GOOGLE

Igen, a Google már próbálkozott egyszer a kevert valósággal (Mixed Reality, MR). Ez volt a Google Glass, mely, fogalmazzunk úgy, nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Helyette az ARCore fejlesztői készlet kapott szárnyra, mely egyre több és több készülékbe jut el, de ez nem jelenti azt, hogy a cégóriás felhagyott volna ezirányú hardverfejlesztéseivel. Olyannyira nem, hogy a Microsoft Hololens mintájára saját eszköz fejlesztésébe kezdtek, mely egyelőre csak „A65" kódnéven fut.

Mivel a fejlesztés korai szakaszában áll, biztosat nem tudunk róla azon kívül, hogy létezik, és hogy a Qualcomm szállítja bele a processzort. Igen valószínű azonban (és ezt más források is megerősítették), hogy a QSC603 lesz a lelke, mely WQHD felbontású mozgókép megjelenítésére is alkalmas, és egyebek mellett az Android Neural Networks API-val is képes együttműködni. A gyártásért a tajvani Quanta felel, akik korábban már dolgoztak a Google-nek, például a jobb sorsra érdemes Pixel C tabletet is nekik köszönhetjük.

VEZETÉK NÉLKÜLI VR-HEADSETET MUTATOTT BE A LENOVO

A Mirage Solo névre keresztelt VR headset az első, mely teljesen egyedül, PC, telefon, konzol jelátadó és legfőképpen vezeték nélkül képes megbirkózni a virtuális valósággal. A gép lelke a Qualcomm Snapdragon 835, integrált Adreno 540 grafikus chippel melyek munkáját 4 GB LPDDR4 RAM és 64 GB tárhely segíti, de ha ez nem lenne elég, micro-SD kártyával további 256 GB-tal bővíthető. A cég elmondása szerint a 4000 mAh kapacitású akkumulátor körülbelül két és fél óra üzemidőt biztosít. A kijelzőre sem lehet panasz, az 5,5 colos, 2560×1440 pixel felbontású kütyü 110 fokos látószögével elég meggyőző a látvány, a HTC Vive hasonló tulajdonságokkal rendelkezik. Mindezt jóval barátibb áron, az Oculus Rifttel egy ligában mindössze 400 dolláron kínálják. A Google Daydream hajtotta kütyüt már az is kiemeli a „telefonos ligából", hogy vezetékes testvéreihez hasonlóan teljes mozgásszabadságot biztosít. Ez azt jelenti, hogy a többi mobil VR-rel szemben nem csak rögzített tengelyek mentén képes lekövetni fejmozgásunkat, hanem minden irányba érzékeli testünk elmozdulását. Persze azért ennek is vannak korlátai: szaladgálni nem lehet benne, külső szenzorok híján ugyanis nagyjából másfél méteres sugarú körön kívül már megszűnik a virtuális tér...

AZ OCULUS ÉS AZ ESL ELINDÍTJA MÁSODIK VR-LIGÁJÁT

Az Oculus nemcsak a hardverfejlesztést tartja fontosnak, hanem a szoftverek népszerűsítését is, és mi más is lenne erre alkalmasabb, mint a manapság egyre divatosabb esport? A kezdeményezés nem új, de most kap igazán szárnyra, a Facebook és az ESL ugyanis újrakötötte megállapodását, és folytatódhat a virtuális esport. A VR Challenge League második szezonja is elindul, kicsit más néven: mire e sorokat olvassátok, az ezúttal egyszerűen csak VR League címen futó esemény már javában zajlik. Az Echo Arena, a The Unspoken és a Sprint Vector címekkel bővített játékfelhozatalon felül a pénzdíjak is jelentősen megugranak, a megmérettetések összdíjazása ugyanis immáron 220,000 dollár, vagyis átszámítva közel 60 millió forint.

A MICROSOFT BEMUTATTA A HOLOLENS ÚJ KAMERÁIT

VR-szekciónkat a Microsoft emlegetésével kezdtük, úgy illik, hogy velük is fejezzük be. A Kinect szenzor negyedik generációja a májusi szám lapzártája után mutatkozott be, így csak most tudunk rá sort keríteni. Hosszú utat járt be a technológia, az első generáció még a névadó Kinect modulban kapott helyet az Xbox 360 mellett, a második szériát a Windows PC-k mellé szánták, a harmadik pedig a Hololens szeme. A negyedik, most bemutatkozott Project Kinect for Azure-nak pedig nem kisebb feladatot szán a redmondi óriás, mint hogy az Azure MI-vel együttműködve a közeljövő számítógépeinek segítsen feldolgozni a minket körülvevő világot (térbeli tájékozódás, arc- és tárgyfelismerés stb.), de ezenfelül a fogyasztói piacon a Hololens következő verziójába is ezt szánják.

BEMUTATKOZIK AZ LG G7 THINQ

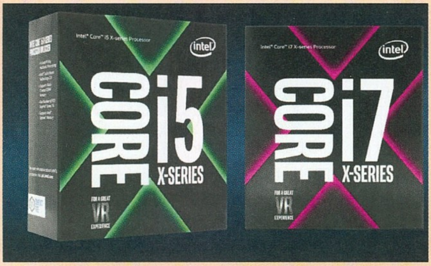
Vadonatúj telefonnal jelentkezik az LG, a prémiumkategóriás G7 ThinQ a legújabb processzorral, MI-vel és gépi tanulással felvértezett kamerával, valamint nagyobb kijelzővel érkezik majd. A G7 ThinQ 6,1 colos QHD LCD kijelzője akár 1000 nit fényerőt is képes produkálni, mindezt alacsonyabb fogyasztással, mint elődje, a G6. A cég saját mérései szerint mintegy 35%-kal nőtt az energiahatékonyság, ami igen nagy szó, hiszen jellemzően a kijelző a „legéhesebb" a mobiltelefonok összes eleme között. A processzort a Qualcomm szállítja a Snapdragon 845 képében, melyet 4 GB memória és 64 GB tárhely egészít ki. A hátlapon az ujjlenyomatolvasó fölött két eltérő fókusztávolságú és látószögű, de egyaránt 16 megapixeles kamera kapott helyet, míg az előlapon egy 8 megapixeles szelfikamerába vigyoroghatunk.

SOKADSZORRA ÁTALAKÍTOTT NVIDIA GTX 1050 ÉRKEZIK

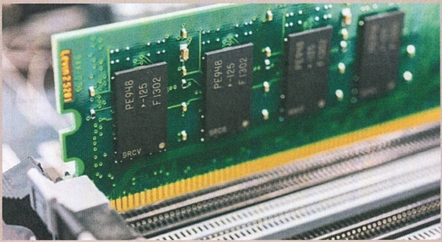
Minden jel arra mutat, hogy az Nvidia kártyák következő generációja hamarosan megérkezhet, de a gyártó egy huszárvágással a belépőszintű kártyák sorába is helyez egy újabb indulót. A döntés mögött egyrészt a lassan múlófélben levő készlethiány mellett az állhat, hogy az Nvidia a szokásához híven valószínűleg ismét a legerősebb változatot dobja elsőként a piacra a következő sorozatból, a 1180 mellé pedig jól jön valami „új" az alsó szegmensbe is. A ráncfelvarrt GTX 1050 3 GB-ra emeli a rendelkezésre álló videomemóriát, ezzel sikeresen beékeli magát a GTX 1050 (2 GB) és a GTX 1050 Ti (4 GB) közé, sajnos viszont ez a sávszélesség csökkenésével is jár, ez az eddigi 128-bites buszon elért 112 GB/s-ről a 96-bites busznak hála 84 GB/s-re esik vissza. A pozitív oldalon viszont az új jövevény egy, inkább a GTX 1050 Ti GPU-jához hasonló chipet kap, 768 CUDA maggal (a 2 GB-os GTX 1050 640 CUDA maggal rendelkezik). A képlet végeredménye a gyártó mérései szerint egy 10%-os gyorsulás a „sima" GTX 1050-hez képest, várhatóan hasonlóan irányzott árcímkével. A chipeket jelenlegi információink szerint azonban csak az EVGA, a Zotac és az Asus használja majd föl saját modellek kiadásához.

AZ INTEL BESZÜNTETI A KABY LAKE-X SZÉRIÁT

Nem igazán lehetett hova tenni a Kaby Lake-X processzorokat, melyeket a „sokmagos" Skylake-X processzorokkal együtt indított el az Intel. Egyrészt nem sok előnyt biztosítottak a Kaby Lake chipekhez képest, de legalább a jó drága X299 platformra kellett rendszert építeni, melynek előnyeit még csak ki sem használták megfelelően. Utólag visszatekintve nem tudunk mást elképzelni, csak azt, hogy kellett valami válaszul az AMD csilliómagos Threadripperére, hogy a nagyközönség lássa, nem rest a kék csapat sem. A még mindig brutálisan drága és totálisan értelmetlen termékcsaládot az októberben befutó 6 maggal és 12 logikai szállal büszkélkedő Core i7-8700K alig pár hónappal később gyakorlatilag elavulttá tette cégen belül is. Most már hivatalosan is ez az álláspont, a Core i5-7640X és a Core i7-7740X gyártása már biztosan befejeződik (vélhetően az i9 szintén), melyet rövid időn belül a terméktámogatás megszűnése is követ.



A CADENCE ÉS A MICRON BEMUTATTA AZ ELSŐ MŰKÖDŐ DDR5 MODULOKAT



Igazi közösségi összefogás eredményeként született meg az első működő DDR5 memóriamodul. A Cadence adta hozzá a kontrollert, a Micron a chipeket, melyek a TSMC 7 nanométeres gyártástechnológiájával készültek. A másodpercenkénti 4400 megatranszfer adatátvitellel az elkészült prototípus mintegy 37,5%-kal gyorsabb lett bármelyik, jelenleg a piacon levő RAM-nál. Ugyan az eredmény elismerésre méltó, a DDR5 célja elsősorban nem a sebesség területén tett előrelépés, hanem a kapacitás, helyesebben szólva a fizikai adatsűrűség növelése lesz. Ez persze nem jelenti azt, hogy a felhasználói piacon is egyhamar feltűnnének a DDR5 modulok, a várakozások szerint jövőre ugyan már szerverekben megjelenhetnek, de innen még legalább két év, mire az asztali gépekbe eljutnak. Főleg, hogy a JEDEC még nem is véglegesítette magát a szabványt sem, erre csak idén nyáron kerülhet majd sor.

ÁLOMPC

Az iPon támogatásával.

[ÍRTA MR. TORGUE]

GURU

KEZDJÜNK EGYBŐL EGY JÓ HÍRREL!

A grafikus kártyák árai kezdenek visszaállni az eredeti szintjükre, és ez főleg a felsőkategóriában igazán látványos, a legerősebb összeállításunk ára már csak emiatt 10%-ot esett. Ráadásul megérkeztek az Intel új lapkakészletei is, így végre nem csak drága Z370-es lapokat pakolhatunk a Coffee Lake architektúrás Core és Pentium processzorok mellé. A memória árak ugyanakkor sajnos nem nagyon akarnak lejjebb menni, és az elemzők szerint már a stagnálásnak is örülhetünk. Igazából örülünk is, mert egy évig szinte folyamatosan emelkedtek az árak, az utóbbi három hónapban azonban legalább tartották a szintjüket.

GAMEBASE

A platformváltás miatt pár ezer forinttal emelkedett a GameBase összeállításunk végösszege. Az új Pentium csak egy bolhányit erősebb, mint elődje, tehát önmagában nem érné meg a felárat, de úgy véljük már nem érdemes a régi LGA-1151-es platformba fektetni. Az új időtállóbb, és sokkal jobb ár-érték arányú processzorokkal rendelkezik a magasabb régiókban, tehát ha később szükségesnek érezzük, simán kicserélhetjük a központi egységet akár egy Core i5-8400-asra is, a B360-as platformvezérlő pedig jobb specifikációval rendelkezik, mint elődei. Ha viszont másik alaplapot választunk, arra érdemes figyelni, hogy nem mindegyik B350-es deszkán van USB 3.1 Gen2-es csatlakozó!

Alaplap	Asus Prime B360M-K	**22 700 Ft**
Processzor	Intel Pentium G5400	**20 400 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	G.SKILL Aegis DDR4-2400MHz 8GB KIT	**28 000 Ft**
Videokártya	GTX1050 2GB	**44 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**12 500 Ft**
Tápegység	Chieftec GPS-400A8 vagy GPB-450S	**11 000 Ft**
Ház	Cooler Master MasterBox 3 Lite	**12 000 Ft**
Összesen		**150 600 Ft**

GAMELINE

Az új alaplapok érkezésével az Intel visszahódította ezt a kategóriát, mert szigorúan játékok alatt nézve, a Core i3-8100-as jobban szerepel, mint az olcsóbb Ryzenek. A többi Core i3-as túl drága a teljesítményéhez képest (tuning nélkül), úgyhogy aki valami erősebbet szeretne, inkább az i5-8400 felé kacsintgasson. Mivel az alaplap nem egy tuningos példány, így a 3200 MHz-es memória túlzásnak tűnhet (nem fog ennyin menni a B360 mellett), nekünk inkább az értékállósága miatt esett rá a választásunk. Elég egy 2667 MHz-es példány is, ha ragaszkodunk a gyári specifikációkhoz, de jelenleg azok körülbelül ugyanennyibe kerülnek.

Alaplap	Asus Prime B360M-K	**22 700 Ft**
Processzor	Intel Core i3-8100	**33 400 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	G.SKILL Ripjaws 4 DDR4-3200 8GB KIT	**33 000 Ft**
Videokártya	GTX1060 3GB	**75 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**12 500 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M 500	**17 800 Ft**
Ház	Cooler Master MasterBox 3 Lite	**12 000 Ft**
Összesen		**206 400 Ft**

GAMEPRO

A Core i5-8400-as még mindig egy nagyon jó ár-érték arányú processzor játékra, így nem volt kérdés, hogy marad ebben a konfigurációban, de meg kell jegyezzük, hogy a kifutó Ryzen generációban a hatmagos 1600X-nek is nagyon jó ára lett nyugdíjas korára (viszont ha elfogynak a raktárkészletek, eltűnik, úgyhogy aki ilyet szeretne, még időben csapjon le rá). A GTX 1080 ára nagyot esett az elmúlt hónapban, végre azon a szinten van, ahonnan tavaly elindult felfelé, mikor berobbant a bányász őrület. Érdekes módon a 16 gigás memóriacsomagoknál most épp csúnya felára van a 3 GHz feletti órajelnek, ezért választottunk egy 3000 MHz-es példányt a gépbe.

Alaplap	ASRock Z370 Extreme4	**49 000 Ft**
Processzor	Intel Core i5-8400	**53 400 Ft**
CPU hűtő	Deepcool Gammaxx 400	**8 000 Ft**
Memória	G.SKILL Aegis DDR4-3000 16GB KIT	**52 000 Ft**
Videokártya	GTX 1080 8GB	**195 000 Ft**
SSD	Samsung 970 EVO 250GB	**33 200 Ft**
HDD	WD Blue 2TB 5400rpm	**18 400 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M85+ 550	**20 000 Ft**
Ház	Fractal Design Meshify C TG	**29 000 Ft**
Összesen		**458 000 Ft**

RENGETEG DOLOG TÖRTÉNT AZ ELMÚLT PÁR HÓNAPBAN!

Új videókártyák mondjuk pont nem jöttek, de az árak elindultak lefelé, befutottak az Intel új lapkakészletei és velük együtt az olcsóbb Pentiumok is, a Samsung frissítette az SSD kínálatát, illetve megérkeztek a második generációs Ryzenek is, amik magasabb órajel elérésére képesek, mint a tavalyiak.

Mozgalmas hónapokon vagyunk túl, és ahogy az a bevezetőből is kiderült, nem csak azért, mert teljes vérfrissítést kapott az iPon honlapja. Kezdjük a processzorokkal, mert talán itt volt a legnagyobb mozgolódás! Érkezett négy új Ryzen processzor, a Ryzen 5 2600 (X) és a Ryzen 7 2700 (X). Átlagosan ~10%-kal gyorsabbak, mint az előző generációs megoldások, így a 2700X az aktuális csúcsprocesszor AMD fronton (asztali gépekben persze, mert szerverekbe akár 32 magos szörnyeteget is lehet venni), még az 1800X-nél is jobb tempót képes nyújtani. Egyelőre hivatalos információ nincs is arról, hogy érkezik-e 2800X, de a tapasztalataink alapján túl sok tartalék nincs a 2700X-ben, így ha lesz is még ebben a generációban új csúcsprocesszor, annak válogatott példányok adhatják csak az alapját, amik bírják a kiképzést. Egyelőre, ha kifejezetten játékos oldalról nézzük, még nem a legjobb ár-érték arányú a négy új processzor, de még csak most jöttek ki, kell egy kis idő, míg beáll az áruk.

Intel fronton pedig megérkeztek az új Pentiumok és Celeronok, előbbiekből egy be is került azonnal a legolcsóbb gamer konfigurációnkba. Az AMD-nek egyelőre nincs válasza ebben a régióban, de egyre több pletyka szól Raven Ridge alapú Athlonokról, szóval nem lennénk meglepve, ha valamikor nyáron felbukkannának az első belépőszintű ZEN architektúrás processzorok. Na de kanyarodjunk vissza az Intelhez, mert a Pentiumoknál is fontosabb, hogy végre megérkeztek az új platformvezérlőkkel ellátott alaplapok, tehát a 8. generációs Core CPU-k mellé mostantól nem csak 40 ezer forinttól lehet alaplapot választani. Ez azért is jó hír, mert a frissített chipek már alapból támogatják az USB 3.1 Gen2-t (legalábbis a B360 és a H370), így olcsóbban lehet implementálni a gyorsabb portokat (nincs szükség külső vezérlőre). Ettől függetlenül úgy vettük észre, hogy nem minden alaplapon vannak ilyen gyors USB csatlakozók, mindenképpen fussunk hát át a specifikáción vásárlás előtt!

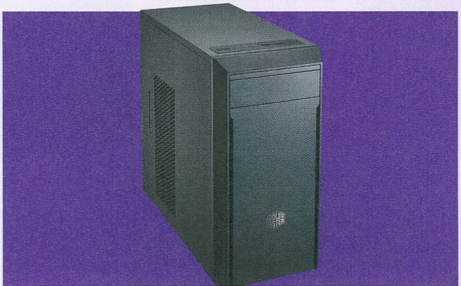
A Samsung pár hónapja frissítette SATA csatlakozós SSD kínálatát, most pedig az M.2-es slotokba passzoló PCI-E-s sorozat kapott utódot 970 EVO és PRO néven. Árban körülbelül ugyanott vannak, viszont már az EVO-ra is öt év garancia jár, és mindkét széria strapabírósága nőtt, úgyhogy gyorsan le is cseréltük a GamePro SSD-jét egy 970 EVO-ra (a maximalistáknak ott a PRO, de abból 512 GB-os a legkisebb).

Hogy legyen némi változatosság is, a gépházakon is változtattunk, de ez még mindig az a része a konfigurációnak, aminél buzdítanánk mindenkit, hogy válasszon valami neki tetszőt, csak figyeljen pár alap dologra! Az egyik ilyen, hogy legyenek USB 3.1 kimenetek, főleg ha az alaplapon is van hozzájuk kivezetés (ez azért manapság már elég általános). A másik a jó szellőzés: ha szeretnénk egy kis kereszthuzatot, és a gépházban alapból nincs ventilátor, akkor érdemes 1-2-t a kosárba pakolni, főleg most, hogy beköszöntött a nyár. A harmadik a kábelmenedzsment, ami aranyat ér. A MasterBox 3 Lite egyébként utóbbi fronton kakukktojás, és kevés meghajtó fér el benne, erre figyeljünk oda (cserébe két gyors USB portja is van, ami az olcsóbb régiókban ritka)! Ajánljuk még a Deepcool Tesseract SW-t vagy a Cougar Gaming MG110-et, de olyan óriási a kínálat, hogy tényleg érdemes körülnézni, szinte biztos, hogy mindenki talál valami számára jól kinéző példányt. A Meshify is azért került a GamePro konfigurációba, mert nagyon megszerettük, mikor nálunk járt egy próbára. Jól néz ki élőben, csak vegyük nála figyelembe, hogy optikai meghajtót nem lehet belerakni, tehát akinek ez szempont, az kénytelen lesz valami más után nézni.

Akik figyelemmel kísérik az ÁlomPC rovatot, azoknak talán feltűnt, hogy processzorhűtőt is cseréltünk. A DeepCool megoldása nem egy mai darab, de ezen a piacon ritkák az újdonságok, és még mindig kiválóan teljesít a Gammaxx 400. Nagyon jó alternatíva még a Cooler Master Hyper 212-es sorozata, ha pedig a legjobb hűtőkre vagyunk kíváncsiak, keresgéljünk a Noctua háza táján. Csak készüljünk fel lelkileg, hogy náluk úgy 15-20 ezer forintnál kezdődik az élet...

ASRock Z370 Extreme4

G.SKILL Aegis DDR4



Cooler Master MasterBox 3 Lite

Samsung 970 PRO és EVO

ASUS ROG STRIX GL 12 KONFIGURÁCIÓ

[ÍRTA BODAK] Az előre megépített konfigurációk kényelmes megoldást jelenthetnek azoknak, akik nem akarnak az alkatrészek összeállításával és a gépösszerakással foglalkozni, aki viszont tapasztalattal rendelkezik, inkább tart tőlük. A kérdés csak az, hogy az Asus GL12 vajon melyik tábor igazát erősíti?

Ha új számítógép vásárlására adjuk a fejünket, akkor két lehetőség közül választhatunk: vagy sajátot épít(tet)ünk, vagy egy komplett vasat vásárolunk magunknak. Az utóbbi általában kis túlzással rettegés tárgyát képezi, mert felmerül a lehetősége annak, hogy nem kívánt részeken spórolnak a készítői. Na de mi van akkor, ha egy ismert gyártót választunk, és ennek tetejébe jó sok pénzt dobunk a problémára, annak reményében, hogy „magától" megoldódik?

SZERELEM ELSŐ PILLANTÁSRA?

Egyből látszik, hogy egy kompromisszumoktól mentes masinával van dolgunk. Az Asus nem aprózott el semmit, amikor az egyes elemekről volt szó: a többféle választható konfigurációból nálunk a csúcsragadozó járt, Intel i7-8700K processzorral, 64 GB DDR4 memóriával, és egy GTX 1080 GPU-val felszerelve. E mellé egy kellemes 1 TB tárolókapacitással rendelkező HDD és egy 512 GB M.2 SSD kombináció pedig bőségesen elég, akár játék, akár munka céljára szeretnénk használni a gépet.

A külsőségekre nem lehet panasz, a kompakt ház dizájnja önmagáért beszél, az ASUS Republic of Gamers (ROG) termékvonalát erősíti, erről tanúskodik a merész vonalvezetés és az elmaradhatatlan LED világítás is. Annak ellenére, hogy a nálunk járt tesztpéldány oldallapja nem plexi, a konfigurációt azzal lehet megvásárolni, hogy gyönyörködhessünk a belsejében. Ami első ránézésre szépen rendezett, de a hozzáértők számára pár dolog már ekkor aggodalomra adhat okot.

TÚLLŐNI A CÉLON

A ház eleve kisebb az átlagnál, ennélfogva elkerülhetetlenül zsúfolt is. A processzorhűtés az Asus sajátja, melyet egy elülső, egy felső és egy hátsó ventilátor egészít ki. A talpazat kialakítása könnyen átadja a rezgést az asztalnak és a háznak, ennél fogva zajosabb is a kicsike, mint amennyire kéne. Komolyabb hűtőbordák hiányában túl sok tuningra ne is számítsunk, hiába a ‚K' jelzésű processzor, nincs lehetőség minden egyes lóerő kisajtolására a túlmelegedés kockázata nélkül.

Oké, ne legyünk igazságtalanok, ennek a masinának tuningra aligha van szüksége. De gyorsan hozzátennénk azt is, hogy akkor nemcsak unlocked CPU-ra, de bizony 64 GB memóriára se nagyon. Az SK Hynix által szállított csupasz modulok amúgy is csak rontják az összképet, stílusosabb lett volna kevesebb, dizájnosabb, hőelvezető lemezzel szerelt rudacskát beleszuszakolni. Arról nem is beszélve, hogy a 2666 MHz órajelű CL 19-es modulok helyett alacsonyabb késleltetés mellett sokkal jobb összteljesítményű darabokat is lehetett volna választani. Igaz, nem ettől lesz lassú a gép a játékok alatt (mert nagyon nem az), de akkor is szúrja a szemünket.

NEM ROSSZ GÉP EZ, SZÓ SE RÓLA, DE SAJNOS MÉG MINDIG ÁLL, HOGY AKI TEHETI, SAJÁT MAGA SOKKAL MINŐSÉGIBB KONFIGOT IS ÖSSZERAKHAT.

KISEBB GONDOM IS NAGYOBB ANNÁL

A tápegységgel legalább nem lőttek túl a célon, az 500 W-os energiaforrás nem túlzás (bár gyártójának mibenléte rejtély a számunkra, ami eleve rossz ómen). Többre nem is igazán lesz szükség, hiszen még egy videokártyát beszuszakolni a csodával lenne határos, processzorcserére meg nem fogunk szorulni. Ha valami oknál fogva mégis, a jövőbeni példányok egyrészt energiahatékonyabbak lesznek, és mire felújításra kerülne a sor, valószínűleg az alaplapnak is búcsút kell intenünk, mert más foglalat lesz addigra piacon, ezzel pedig a kör be is zárult. A porszűrők mindenhonnan hiányoznak, bár a méhsejtes rácsozat a javát megfogja, azért illett volna erről gondoskodni. Ahogy a hátsó oldallap leszerelése után elénk táruló kábeldzsungel láttán is elhűltünk, bár ezt is ráfoghatjuk a helyszűkére, de a merevlemezek (ne adj' isten a táp) kicserélése elég macerás művelet. Ezen azért segít a „hotswap" cserélhető SSD, bár még mindig azt mondjuk, inkább dedikált külső lemezt válasszunk adataink hordozására!

ÖSSZEGZÉS

Sajnos azt kell mondanunk, a képzeletbeli mérleg nyelve inkább a negatív irányba billen. Úgy látszik, a gyártók még mindig nem tanulták meg, hogy egy, a fogyasztónak jobb (észszerűbb, csendesebb, hűvösebb) konfiguráció összeállítása, ráadásul azonos, vagy alacsonyabb önköltségen nem csak az ő számára hasznos, de a jobb megítélésnek köszönhetően eladhatóbbá is teszi a terméket. Persze ha ez nem probléma, az biztos, hogy a GL12 mellett nem lesz gondod a játékokkal.

ASUS ZEPHYRUS M

[ÍRTA **POZANDR**] Az Asus április elején jelentette be a Republic of Gamers notebook-széria legújabb tagját, a Zephyrus M fantázianevet viselő eszközt. A csúcskategóriás hardverrel szerelt gép már meg is érkezett a szerkesztőségbe, és bizony nem okozott csalódást.

Az elmúlt években már megjelent egy-két durva gamer notebook, elég csak a vízhűtéses Asus GX700-asra gondolni. A tajvani cég mindig is az élen járt a technológiai fejlesztésekben, hiszen már jó néhány kiváló gépet adott át a játékosoknak, most pedig a Zephyrus M képében a jelenleg létező legvékonyabb, játék céljára szánt laptopot alkotta meg.

KARCSÚ TÖKÉLETESSÉG

A mérnökök egyértelműen megérdemlik a dicséretet, hiszen az eszköz a legvékonyabb pontján csupán 1,75 cm vastagságú (de a hátsó részén sem éri el a két centimétert), ezzel bizonyítva, hogy nagyon vékony gamer eszközt is lehet építeni. A gép és a táp külön dobozban foglal helyet, az előbbit tárolójából kivéve rögtön szembeszökik az elegancia, amit az egybefüggő fekete test kelt, melyen nincsenek vörös elemek, de ez nem is kell neki. Egyszerűen jó ránézni, a fém és plasztik részek tökéletesen kiegészítik egymást. Nagyon jól van összerakva az új Zephyrus, némely megoldásában kissé szokatlan, ugyanakkor nagyszerű megoldásokat alkalmaztak.

A Zephyrus M a legújabb, legjobb hardvert kapta, a gépbe egy Intel Core i7-8750H típusú processzor, 1 TB SSHD, 512 GB SSD, 32 GB RAM és egy teljes értékű Nvidia Geforce 1070-es videokártya került, a gép többi adatáért pillantsatok a mellékelt táblázatra. Ilyen felszereléssel nincs olyan feladat, amivel ne birkózna meg a cég új üdvöskéje. Az alapkonfiguráció persze nem kapott ennyire durva hardvert, de az olcsóbb változatban lévő 6 GB-os 1060-as kártyával is sokáig el lehet még lenni.

AZ ASUS MÉG MINDIG REMEK NOTEBOOKOKKAL TUD ELŐRUKKOLNI, ERRE PEDIG A ZEPHYRUS A LEGJOBB PÉLDA, MERT ERŐS ÉS SOKOLDALÚ GÉP.

De lássuk, hogy a gyakorlatban hogyan működik ez a gép. A Windows két másodperc alatt betölt, játék közben pedig igen jó eredményt hoz. Minden kipróbált cím remekül futott, mindegyik megugrotta az átlag 60 FPS-t, ugyanakkor a minimális értékek már nagyobb szórást mutattak. A gép a vékonysága miatt azonban elképesztően melegszik, különösen a billentyűzet felett a jobb oldalon. A tervezésből adódóan nem lehetett a hűtést a hagyományos módszerrel megoldani: a Zephyrus M nem kapott nagyméretű hűtőpaneleket, helyette egy sokkal innovatívabb és látványosabb megoldást találtak ki. A gép kinyitásakor az alsó borítás majdnem egy centiméterre elemelkedik az eszköz testétől. Így elegendő hely van ahhoz, hogy a hő távozzon, másrészt pedig láthatóvá válik a két vörösen izzó világítótest, ami tényleg különlegessé teszi a notebookot. Ha pedig már fejlesztésekről van szó, nem lehet elmenni amellett, hogy az Asus szakijai milyen megoldást találtak a gép belsejének tisztán tartására. A ventilátorok forgási irányában egy rövid alagutat alakítottak ki, így a felgyülemlő por/piszok ezen keresztül távozhat. A hűtőpanelek fala mögött így nem gyűlik fel, a ventilátorok elvezetik azt, hogy egy külön erre a célra készített nyíláson távozzon az eszközből. A légkeverők egyébként megfelelő szinten végzik a feladatukat, van hangjuk, de nem olyan mértékben, ami túlzottan zavaró lenne játék közben.

ASUS ZEPHYRUS M BENCHMARK	Minimum	Maximum	Átlag
Company of Heroes 2 (Full HD)	45,14	98,41	69,31
Hitman: Absolution (Full HD)	86	134	107
Thief (Full HD)	62,8	150,5	108,2
Rise of the Tomb Raider – Syria (Full HD)	32,72	98,28	73,29

CSODÁLATOS MUTATVÁNYOS

A hangszórók csodálatosan tisztán, erősen szólaltatnak meg mindent, legyen az akár film, vagy bármilyen zene. A szomszédok valószínűleg nem nagyon örültek, amikor este 11-kor maximális hangerőn elindítottam Meat Loaf csodálatos balladáját, az „I Would Do Anything for Love" című számot, de legalább nem jöttek át szólni a zene miatt, és a rendőröket sem hívták ki...

A billentyűzet a kategóriának megfelelően remek, angol kiosztású, és ami a legjobb, hogy folyton változó RGB világítást kapott, ami páratlan megjelenést kölcsönöz a Zephyrus M-nek, különösen sötétben, lekapcsolt lámpák mellett. Az 55 wattórás akkumulátor pedig képes két órán át működtetni a gépet, tehát egy filmet simán meg lehet nézni egy rövidebb repülőút alatt. Játék közben persze nem tart ki ennyi ideig, de hát egy Doomnak vagy Tomb Raidernek senki nem úgy áll neki, hogy nincs töltőn a notebook.

A Zephyrus M minősége tehát igen magas, de ennek megfelelő árcímkét is kapott az Asus legújabb gépe. Az alap konfiguráció 500 ezer forintért vásárolható meg, míg a csúcshardverrel felszerelt változatért már több, mint 700 ezret kell kifizetni. Utóbbi a hivatásos esportolók legjobb társa lehet, és bár ára kicsit riasztó, ennyi pénzért tényleg nem lehet ennél profibb gépet találni.

ASUS ZEPHYRUS M (GM501 GS-XS74) SPECIFIKÁCIÓK	
Processzor	Intel Core i7-8750H (2,2-3,9 Ghz, hat mag)
Memória	32 GB (2666 Mhz DDR4)
Videókártya	Nvidia Geforce GTX 1070 8 GB
Kijelző	15,6 hüvelykes FULL HD IPS, Matt, 144 Hz, 3 ms válaszidő, Nvidia G-Sync
Háttértár	1 TB SSHD, 512 GB M.2 NVMe SSD
Optikai meghajtó	Nincs
Hálózat	802.11ac Wave 2 Gigabit Wifi, Bluetooth 4.2
Csatlakozók	4 db USB 3.1, 1 db USB 3.1 (Type-C), 1 db HDMI
Akkumulátor	55 Wh, 4 cellás, akár 5,5 óra üzemidő
Méretek	384 x 262 x 17,5-19,9 mm
Súly	2,45 Kg
Garancia	2 év gyártói
Operációs rendszer	Windows 10 Professional, 64 bit
Audió	3,5 Wattos hangszórók, Smart AMP technológia
Ár	Konfigurációtól függ, 500 ezer forinttól indul

NINTENDO LABO™

MAKE / PLAY / DISCOVER

[ÍRTA **MCMACKO**] „Ezek a nintendós fiúk mindig kitalálnak valamit!" – szólal meg a fejünkben a szakállas reklámszlogen. Ám az elcsépelt szavak mögött mégis van valami igazság. A Nintendo Labo teljesen más, mint amit a videojátékok esetében megszokhattunk. Hogyan lesz egy nagy doboz papírból gyermeki boldogság? A kreatív kartoncsomag tesztjéből kiderül!

Labo – ne menjünk bele a szó átfogó etimológiájába, annyit azonban érdemes lehet megjegyeznünk, hogy a latin laborare (azaz dolgozni, munkálkodni), vagy a mi nyelvünkből is ismerős laboratórium kifejezésekhez köthető. Japánban sok a különös dolog, így az sem véletlen, hogy a laborokra használt angol „Lab" rövidítést a szigetország lakói sok helyen „Labo"-ként írják és ejtik. A Nintendo Labo pedig nem kínál mást, mint egy papírmasé laboratóriumot, munkaállomást, játékos kreativitást fejlesztő kis kartonkészletet. Mintha a dánok LEGO szemléletét a Nintendo EPD csapatából cellulózba és bitekbe álmodta volna néhány leleményes kolléga. Először szinte nem is hittük, hogy a dolog működhet, de aztán némi szkepticizmus után kijelenthetjük: a Labo itt van, szuperál, és tökéletlensége ellenére is jó néhány dologban mély elismerésünket váltotta ki.

KREATIVITÁS, KÉZÜGYESSÉG

Ilyen elismerés jár részünkről azoknak, akik célul tűzik ki a fiatalság kreativitásának, műszaki gondolkodásának a fejlesztését. A Labo pedig teljes mértékben ezt teszi, ráadásul újszerűen ötvözi a virtuálist a kézzel foghatóval. A kezdésként induló varieté csomagot (lásd keretes írásunkat!) öt különböző lehetőséggel tömte meg a japán vállalat, amelyek első körben építési kihívást, második körben pedig kreatív, informatikai és elektronikai okosságokhoz köthető minijátékokat rejtenek.

Hogyan is néz ki a Labóval eltöltött időnk? Nos, a dobozba szuszakolt Toy-Con játékok nem egyszer hat-hét kartonlapból állnak össze, melyeket ABC sorrendben jegyez a játék. A táblakijelzőn megy a forgatható-tekerhető interaktív segédanyag, ami a szerelésüket segíti. Ezekből a lapokból pillanatok alatt kipattinthatjuk a megfelelő alapelemeket, melyeket aztán lépésenként kell összehajlítanunk a megfelelő formára. Aggodalomra semmi ok, a Nintendónál gondoltak az ügyifogyi kézügyességgel bíró emberkékre is: a lapok ki vannak könnyítve a hajtási vonalak mentén, így nem csak vonalakat követünk, hanem hajlításnál a karton kvázi tényleg ott törik be, ahol kell. Persze az örömünk lényege főleg abból építkezik, ahogy az elsőre oktalannak tűnő hajlítgatásból kezd összeállni egy idom. Majd az idomok összeállnak egy nagyobb modullá, a modulok pedig aztán egy kész eszközt formálnak, mechanikus

NINCS MÉG EGY OLYAN KONZOLGYÁRTÓ A VILÁGON, AMI KARTONPAPÍRRAL AKARNÁ ELADNI A JÁTÉKGÉPEIT, DE A NINTENDO MÉG EZT SEM RONTJA EL.

mozgó elemekkel, a Joy-Con irányítók szenzoraival és sok-sok ötlettel társítva. A játékok ehhez képest talán kisebbet szólnak, de botorság lenne őket leírni. Mindegyikben számottevő mélységet helyeztek el az alkotók, arra is ügyelve, hogy az irányítási finomságok, a szenzorokban lévő megfejtések és az alap mechanikák ne csak ötperces szórakozást szavatoljanak.

KARTONKÉRŐ, KARTONKESZEG

Mivel az összes konstrukciós finomságot oldalakon keresztül taglalhatnánk, hadd meséljek el pár példát a legegyszerűbb játékról! Egy bogárformára hajtogatott „kisautóra" kell csatolnunk a Joy-Conokat, az irányítók rezgői ezután pedig mozgásra tudják kényszeríteni a szerkezetet. A képernyő tapicskolásával beindíthatjuk az adott oldalakhoz tartozó rezgést, így – akármilyen hihetetlenül is hangzik a dolog – irányíthatóvá válik a kartonbogárka.

A képernyőt széthúzva viszont előjön a játék titkos belső felülete, ahol (ezt figyeld!) az egyik Conon lévő infraszenzor sötétben is látó kamerájának képét is kirajzolja a program. Nem kell nagy fantázia ahhoz, hogy a bennünk lakozó kiskölyökkel, mondjuk, éjszakai misszióra vigyük a távirányítós berregőt! A készítők még ezt okosan megtoldják olyan javaslatokkal, hogy miként csináljunk papír-

A Labo kicsomagolása még az érett felnőttekből is újra gyerekeket varázsol. Ilyen hát a tiszteletet érdemlő kreatív szellem.

ASZTALON A TOY-CON VARIETY KIT

Mint azt a tesztben olvashattátok, egy 21 ezer forintba kerülő Variety Kit jutott el a szerkesztőségünkbe. Ez talán a Labo készletek origója, az előzetesekben és képanyagokban látott játékok javát ebben a pakkban találhatjátok meg, működtetéséhez pedig egy Nintendo Switch játékkonzolra lesz szükségetek. De mit is rejt az elsőre soványnak tűnő doboz? Öt különálló papírjátékot, a hozzájuk tartozó mókás és interaktív leírásokat, valamint a használatukhoz szükséges szoftver-modulokat. A teljes lista így néz ki:

- Távirányítós „autók", ahol a Joy-Con rezgéseivel mozognak a kis bogárszerű építmények.
- Horgászat, ahol egy botot formálva csalhatunk horogra mindenféle halacskát.
- Egyoktávos játékzongora, ahol játszhatunk és stúdiózhatunk is.
- Motorbiciklis száguldozás, ahol a kormány szó szerint a kezünkbe kerül.
- Házikó, amely interaktív diorámát, egyben mókás tamagocsi-házat kínál.

A Switch kézikonzolos módjának lehetőségeit egy teljesen új irányból közelítve használják ki a Labo-készletek.

Papírzongorás minijáték, ami a Switch kijelzőjét használja a dallamok vizuális reprezentálására.

Diorámás házikó, ami egyben tamagocsi-neveldeként is funkcionál, hogy a gyermek felelősséget tanuljon.

poharakból akadálypályát a züm-zümnek, hogyan szumóztassunk össze két egységet, vagy a horgászbot végére ragasztott fényvisszaverő matricával milyen módon csaljuk el a bogarat! A csillogó ragasztócsíkkal pedig akár bejárási pályát is adhatunk a szerkezetnek. Gyerekek, ezek konkrétan robotikai alapozó feladatok egy filléres kartonszoknya és a Switch lehetőségeinek kihasználásával!

KIBERKALANDOK

És ha már ezt a részt érintettük, érdemes a játék Öveges professzori szemléletét is megnéznünk. A játék intelligensen és szórakoztató formában meséli el működésének rejtelmeit. A sztori szerint egy kutatólabor mindennapjaiba csöppenünk bele, ahol a dialógusokkal és videókkal magyarázzák el a fizikai és informatikai alapokat. Ezek a szakaszok olyan mélységekbe is lemásznak, amelyek már a szenzorok konkrét működését taglalják. A Labo magyarázatai kitérnek például a gyorsulásmérő és a giroszkóp egység egymást kiegészítő, úgynevezett fúziós viselkedésére is.

Arról már nem is beszélek, hogy a nagyszájú kutatócsoport narratívája egy kicsit a felnőttekhez is szól a csípős geek paródiájával. Apropó, sajnos magyar felirat nincs, ezzel a hazai gyerkőc közösség jó része kommunikációs falakba ütközhet. De elég egy szülő segítő szándéka, vagy egy alapfokú szótár és máris össze tudja rakni a lurkó a fejében a történetet (finoman jegyezném meg, hogy mi anno így tanultunk meg angolul a videojátékokból).

A lehetőségek mellett találunk egy Toy-Con garázst is, ahol a grafikus szoftverfejlesztés alapjaiba nézhetünk bele, játékos formában. Logikai feltételek, a bemenetek (szenzorok) és kimenetek (aktuátorok) több szintű vezérlése, és sok más funkció is helyet kapott a blokkokkal dolgozó programozási felületen. Mi ez, ha nem az e-oktatás egy új és nagyszerű formája?

BÍRJA A STRAPÁT?

Terhelési vizsgálatok és anyagi elemzések nélkül persze nem kísérlet a kísérlet, így megpróbálhatjuk ilyen formában is értékelni a Labót. Abból induljunk ki, hogy az egész rendszer kartonból áll, minden modul valamilyen módon (fülekkel, illesztésekkel) kapcsolódik egymáshoz és a Switch részegységeihez. A lapokból perforáció mentén kikapkodott elemekkel csínján kell bánni, mert erősebb mozdulatra azért berepedhet pár olyan sarok, ami mondjuk elengedhetetlen egy vibrációs mozgás vagy más mechanikus funkció precíz használatához.

Építés közben is csak óvatos kezekkel dolgozzunk - nem lehet csak úgy, hűbelebalázs módjára nekimenni az egyes daraboknak! Gyerkőcök esetében persze a kezelés csupán megbeszélés kérdése. Ha a kicsik felfogják, hogy értékes dologgal játszanak, nem pusztán egyszerű papírdarabokkal, akkor garantált a hosszan tartó játék, mert összeállítás után meglepően stabilak tudnak lenni a konstrukciók. Az elpakolással azonban megint csak gond lehet. Az 50 négyzetméteres panel gyerekszobájában nem biztos, hogy lesz hely a méretes kartondobozoknak. Szétszedni pedig, bár szét lehet az egyes elemeket, az újból összerakás fáradalmai, és úgy alapvetően a papír megfáradása miatt mi nem mertük bevállalni ezt a mutatványt.

DOLOGRA!

A Labo meglepő, mi több, meghökkentő termék a Nintendo katalógusában. Játékként nagyon nehéz értelmezni. Sokkal inkább egy elektronikai-informatikai oktatóanyag, szemlélettágító és természettudományi ismeretterjesztő program, egy kartonépítős gyerekjáték gúnyája mögé rejtve. Kiemelni így leginkább eme aspektusát érdemes, és az árát valamint a célközönségét is ennek megfelelően kell, hogy kezeljük. A hasonló elektronikai ismeretterjesztők akár nagyságrendekkel is drágábbak lehetnek, bár tény, hogy a Labohoz meg szükség van a Switch hardverére is. A robotos kiegészítőt még nem próbáltuk – ezzel együtt kíváncsiak vagyunk, hogy a Nintendo fenn tudja-e tartani a Labo érdekes mivoltát további dobozokkal, vagy a Variety Kit már alapjaiban kimerítette a formulában rejlő lehetőségeket. De ne filozofálgassunk ennyit, irány a garázs, várnak az algoritmusok!

THERMALTAKE ESPORTS COMMANDER MULTILIGHT COMBO

[ÍRTA BODAK] **A Thermaltake belépőszinten kínált egér és billentyűzetkombinációja azoknak lehet csábító, akik nem engedhetik meg maguknak súlyos összegek kifizetését egy komolyabb billentyűzetre. Lássuk, milyen alkuba kell belemennünk pénztárcánk megkíméléséért cserébe!**

Mint a bevezetőben már említettük, az egeret és billentyűzetet egy csomagba kombináló ajánlatok valahol kompromisszumot kell kössenek, ezt akár tényként is kezelhetjük. Pláne akkor, ha ezt 35 dolláros fogyasztói áron (cirka 9500 forint) kínálják. Lássuk, hogy a Thermaltake mivel igyekszik meggyőzni minket!

CSAPJUNK BELE!

A csomagolás szemrevételezése után már nagyjából sejtjük, mire is számíthatunk. A billentyűzet három szín között váltogatható háttérvilágítást kapott, 2400 DPI-s egér jár mellé, két év garanciával. További információkért a hátoldalra kell pillantást vetnünk, ahol a kombinációval elérhető gyorsbillentyűk funkcióját és működését ismertetik. Nagy meglepetésre itt sem volt okunk, az egér funkcióin túl a multimédia és a világítás szabályozása kerül részletezésre.

KLATTYOGJUNK!

Elsőként a billentyűzetet vesszük közelebbről is szemügyre, melynek súlya mellett azonnal szemet szúr az oldalsó, díszítésnek szánt fémes hatású csík, ez azonban csak egy könnyen leváló matrica. Az elcsúszásról két barázdált gumitalp gondoskodik, nem sok sikerrel, ami viszont különösen zavaró, az a fix csuklótámasz, ami túl rövid ahhoz, hogy ellássa funkcióját. Ha egy kicsit feljebb lennének a billentyűk, akkor ugyanekkora profilból használható felületet kaphattunk volna.

ÉRDEKES CSOMAGRÓL VAN SZÓ, AMELYNEK AZ EGÉR A GYENGE PONTJA, AZ UGYANIS SEM ANYAGMINŐSÉGBEN, SEM MÉRETBEN NEM MEGFELELŐ.

A billentyűzetkiosztás sztenderd angol, extra gombok nélkül, vagyis hosszú „í" betűnek már nem jutott hely, ahogyan kétsoros sorváltónak (enter) sem. Szoftver híján esély sincs felprogramozni egy kombinációt az előbbi probléma orvoslására, vagyis a diplomamunkát nem ezen fogjuk gépelni, az már biztos. Ha már a gépelésnél tartunk, maga a billentyűzet úgynevezett „plunger" kapcsolókat használ, melyet fordíthatunk pumpának vagy inerciás ütőszegnek is, igazából egyik sem áll távol a valóságtól. Egy mechanikus-membrános hibrid technológia ez, melyben a billentyű lenyomásakor egy ütőszeggel „csapunk oda" a gumiharangnak, és egy rugó löki vissza a kapcsolót az eredeti pozíciójába. Végeredményként kellemes visszajelzést kapunk a lenyomásról, de kisebb zajjal, mint a tisztán mechanikus billentyűzetek esetében. A háttérvilágítás rém gyenge, a három szín (vörös, lila és kék) hiába állítható három szinten (plusz egy a kikapcsolás), de zavaró, hogy a billentyűzet alatt több fény szivárog ki, mint amennyi a betűket világítja meg. Erre legjobb megoldásnak a lilás fény bizonyult, azon egyszerű oknál fogva, hogy ennél mindkét LED (vörös és kék) világít, de még így is harmatos a fényerő. Bár tud egyéb trükköket, ezek legföljebb mókusvakításnak jók, gyakorlati hasznuk nincs.

EGÉRFOGÓ

Az egér kézbevételekor azonnal érződik, hogy itt spóroltak igazán. Olcsó hatású, gyenge műanyag burkolata tapadós, a dizájnelemnek szánt oldalsó kivágások gyűjtik a koszt. A formája kétkezes kialakítású, bár a balkezesek számára az oldalsó gombok eléréséhez ügyes gyűrűs és kisujj kell. Jobbkezeseknek meg kisebb pracli, mint az enyém, bár nem vagyok egy tenyeres-talpas típus, ujjaim túl hosszúak voltak a tenyeres fogáshoz, ujjhegyes alkalmazásakor pedig az extra gombok megnyomásakor voltam bajban, maradt tehát a karomfogás.

A szenzor gyártójáról biztosat nem tudunk, a tesztpéldányt nem szedhettük szét, így csak tippelni tudunk a tapasztalatok és a 2400 DPI-s maximum alapján, hogy az Avago A5050 kapott benne helyet, ami minden, csak nem tűpontos, de hozzá lehet szokni. A görgő alatti gombbal 800, 1600 és 2400-as értékekre állítható érzékenység egyben a világítás színét is változtatja. A kapcsolók kellemes visszajelzést adnak a kattintásokról, de a görgővel nem voltam kibékülve, azzal az erővel, amivel mozgásba hoztam, mindig túlfordult, és kettőt „léptetett".

ÍTÉLETNAP

Összességében több rosszat mondtam, mint amennyi jót, de ez ne tévesszen meg senkit! A cirka 10 000 forintos árcéduláért cserébe ugyanis meglepően kellemes volt használni a billentyűzetet. Belépőszinten egész jó választás lehet (jobban jársz vele, mint egy tisztán mechanikus billentyűzettel ugyanennyiért), az összképet csak az egér rontja, amit vagy nagyobbra kellett volna szabni, vagy az anyaghasználaton illett volna javítani.

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: JohnBart

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Feltételezem, hogy az év eme szakában töretlen a jókedv mind a fiatalabb, mind az idősebb olvasóinknál. Fiatalabb közönségünknél azért, mert jó eséllyel már serényen készülnek a félév/tanév végi kihívásokra: az általános iskolás lurkók az év végi témazárókra (vagy a felvételire), a végzős középiskolás gamerek a szóbeli érettségire, míg a felsőoktatásban XP-t farmoló hallgatók a vizsgaidőszak megmérettetéseire. A korosabb játékosok öröme ugyanakkor, gondolom, szintén adja magát, az év eme szakában ugyanis mindig jó érzés visszagondolni a fentebb kibontott iskolai időszakokra, hogy aztán abból erőt merítve mindannyian fütyörészve induljunk dolgozni ebben az olykor záporos nagy melegben, vagy éppen tovább szövögessük nyári nyaralási terveinket (ami persze úgyis tudjuk, hogy a gép előtti/alatti tespedésben realizálódik). E havi témánk is erre összpontosít, a közösségi médiában meghirdetett kérdésünk ugyanis az volt, hogy Ti miként tervezitek átvészelni az idei kánikulát?

RÖVID ÉS VELŐS #1

Helló!
Egy kis PUBG, GTA V, Forest, Minecraft, Rocket League. Kameravétel, Detroit live-ok és videók nézése. Kb. ennyi. Ja, és minél hamarabb meg kell venni a Detroitot! :)
Szia,

MIRABELLA

Kedves Mirabella, mindig örömmel tölt el, amikor látom, hogy valaki (velem ellentétben) képes írásban minél több érdemi információt minél tömörebben megosztani, szóval ezért és a határozott tervekért is jár egy ötös (egyben ajánlom szíves figyelmedbe a Sony különszámunkat, ami behatóan foglalkozik a Detroittal)! *(Én nem is értem, hogy lehet ennyit írni... nekem ekkora terjedelmet jelent a beköszönésem. Apró érdekesség, hogy egyébként nem beszélek sokat, de ha írni kell, akkor nem tudom abbahagyni. És arról meséltem már, hogy... – Böjti)*. Leveledet olvasva azonban enyhe kételyek is gyötörnek, egyrészt a nyelvtanórákon nyújtott teljesítményeddel kapcsolatban (ezzel a két sorral ugyanis több munkám volt, hogy olvashatóvá tegyem, mint az összes többi levéllel együttvéve) *(Még a cikkeinknél is többet szívtál vele? Ugyan, ne kamuzz, így nem jár a Kiváló Biorobot érdemrend! – Chocho)*, másrészt ebből fakadóan a gyanítható életkor tekintetében is, a fentiek alapján ugyanis nem vagyok meggyőződve róla, hogy elég idős vagy már némi PUBG-hez és GTA V-höz. De persze, ha tévedek, vagy anyu-apu is örömmel veszi, hogy modernkori gladiátorokat és Los Santos-i rendőröket lövöldözöl halomra, akkor nem szóltam, elvégre ki vagyok én, hogy mások gaming preferenciájában vájkáljak, nemde? No meg, mint az közismert, a CS:GO szcéna 70%-a is kisiskolásokból áll, szóval van honnét példát vennem befogadásból...

RÖVID ÉS VELŐS #2

Sok gépezés és edzés.

TAMÁS

Tökéletesen egyetértek veled Tamás, egy ideális világban (értsd: ahol nincs munka, csak boldogság) az én napirendem is eme két tevékenység körül forogna, nem számítva az evést, egy gülüszemű cica felhizlalását és a nem létező szociális kapcsolataim ápolását. Neked is szép nyarat és jó élményeket kívánok! *(Szerintem Tamás is lehagyott pár dolgot a listáról, például a proteinbevitelt, vagy a kokszolást, esetleg az utóbbi által – no meg a beszólásom miatt is – indukált dührohamokat. Bár utóbbiak beleférnek egy átlagos streambe. – Chocho)*

HOVÁ TŰNT JOHNBART?

Szia JohnBart!
Feltűnt, hogy mostanában nem írsz cikkeket a Guruba! Most kifejezetten azt figyelve, hogy melyik cikket ki írta, végiglapoztam a 2018/05-ös számot, és ebben is csak a Levrov a tiéd. Nincs már időd a Gurus cikkekre? Vagy más oka van? **[Chocho irigy lett rám, hogy milyen jók a cikkeim, így a lap peremvidékére száműzött, és konkként odavetette a Levrovot. – JohnBart]** ***(Sajnálom, a saját túlélésem előbbre való, Christ is azért ettem meg, mert bezártak minket a szerkesztőségbe a takarítók. Hestegnembánoksemmit. – Chocho)***
Korábbi lapokra is kitérve, az American Truck Simulator és a Euro Truck Simulator 2 legutóbbi DLC-i, illetve a Pure Farming 2018 és a Farm Manager 2018 pl. tipikusan a te témaköreid lennének. Nem mintha Gebbe és Trau kolléga cikkei nem lettek volna jók (mert azok!) **[egyetértek – JB]**, de ilyen játékokról korábban mindig te írtál.
„Peti, a dizájner" kollégának meg üzenem, hogy a lila, illetve sötétzöld alapon nem szerencsés a fekete betű (lásd Chocho nevét a mostani lapszám 88. és 89. oldalán.) Vagy csak Chocho akart elbújni? **[Nem szokása, ő örül is neki, ha megtalálják az online rosszakarói. – JB]** Üdv,

DRISTVAAN

Dr. Istvaan, köszönöm aggódó leveledet! Őszintén bevallom, meglepett, hogy valakinek feltűnt az áthelyezésem, arra pedig még kevésbé számítottam, hogy valaki veszi az időt és a fáradtságot arra, hogy levelet is írjon a témában. Hogy kérdésedre válaszoljak, az ok egyszerű: Chocho kérésére a 2017/09-es szám óta a Guru olvasószerkesztőjeként rontom a levegőt *(Értsd: az elcseszett szín észrevétlensége is Johnny hibája, nem riasztotta a Szerkesztő Urakat, ez van. Idén sem jön hát össze a Kiváló Biorobot érdemrend. – Chocho)*, az új megbízatásom mellett pedig nincs időm és energiám bemutatókat vagy teszteket is írni, a lapzárta körüli hajrá és szemkifolyás mellett így a Levrov fér még bele a magazin körüli teendőimbe. Van persze 1-2 elborult cím, ami kilebbenthet ebből az állapotból, Chocho számára pl. érthetetlen módon szívesen tesztelném a közelgő Police Simulator 18-at, ha valamikor még a nyáron megjelenik, de rendszeres anyagokra a fentiek miatt ne számítsatok tőlem. Szerencsére, ahogy te is írtad, Gebbe és Trau nagyon ráéreztek azoknak a játékoknak a tesztelésére, amiket korábban jellemzően én stipi-stopiztam (bár szegény Trau rendszeresen könyörög Chochónak, hogy kapjon már végre egy derekas milsim-et is tesztelésre, ha már egyszer katonai szakújságíró) *(Bocs, a könyörgés nálam nem jön be, szigorú vagyok, de igazságtalan. – Chocho)*, szóval biztos vagyok benne, hogy hosszútávon jó kezekben lesznek a járműszimulátoros témák. Petinek szintén

tolmácsolom a javaslatodat, gyanúm szerint valami avantgarde-stílust próbálhatott ki a kérdéses cikk dizájnjában, mert azért általában tudja, hogy mit csinál. ***(Minden viccet félretéve: JohnBart feladatköre a PC Guru egyik legfontosabb állása, hiszen az ő nyelvtani és irodalmi felkészültsége elengedhetetlen a szerkesztett cikkek még olvasmányosabbá, élvezhetőbbé tételéhez, nem beszélve arról, hogy Johnny már ún. befolyatott cikkeket ellenőriz, így számtalan hibára ő hívja fel a figyelmünket. Ez egy nagyon összetett és időigényes munka, és az egész Guru-csapat nevében mondhatom, hogy hálásak vagyunk a segítségéért. A cikkei persze nekem is nagyon hiányoznak, sőt, de pl. a fent említett műfajok közül nem mind állt már közel hozzá sem, így Trau és Gebbbe bevonása elkerülhetetlen volt. – Chohco)***

MIT HOZ MAJD A JÖVŐ?

Kedves Szerkesztőség
(Chocho, Böjti, cikkírók, stb.)!
Nemrég vettem egy nagyobb kihagyás után újra Gurut, és sajnálattal tapasztaltam, hogy Chris elhagyta a szerkesztői székét. **[Dehogy hagyta el, vitte magával haza az utolsó munkanapján. – JB]** Ebben az egyetlen jó dolog, hogy nem oltogathat már a jubileumi számba írt levelem miatt. **[Ne aggódj, majd én megteszem helyette is, részletes instrukciókat kaptam tőle – JB]** Innen üzenem, hogy azóta 50+ órát tettem bele a Fallout: New Vegasba **[you gotta pump those numbers up, those are rookie numbers! – JB]**, de azért rendkívül hiányozni fog nekem a cikkírói készsége, tapasztalata és humora. Remélem, azért még cikkíróként találkozhatok vele. **[Mindenképp, azóta is jegyzett nálunk teszteket, és személy szerint nem tudom elképzelni, hogy a Battlefield V cikkünket majd ne ő írja. – JB]** ***(Mondjuk lehet, a leleplező trailer után más nem is lesz hajlandó rá. – Böjti)*** Viszont a múlt hét ráébresztett, hogy az újság így sem fog kihalni. Történt ugyanis, hogy az iskolai papírgyűjtésen belefutottam egy régebbi számba. **[Papírt gyűjtesz? Derék! Ahogy édesapámnak mondták még régen: „Gyűjtsd a vasat és a fémet, azzal is a békét véded!" – JB]** Aztán még egybe és még egybe. Szinte egy fél évadot sikerült összegyűjtenem a 2010-11-es újságokból. Még így, nyolc év elteltével is ismerős az élmény, hiába változott sokat a magazin. Chochónak rövidebb lett a haja **[na igen, nagy emós volt a főnök akkoriban – JB]**, szerkesztőségi tagok, főszerkesztők jöttek-mentek, de a Gurut most is a profizmus és a szórakoztatás jellemzi. Remélem, az újság továbbra is ezt a rendkívül magas színvonalat képviseli majd, mint amit már hosszú-hosszú évek óta. Remélem nem lettem túl hosszú, de sok sikert kívánok a további munkához! Legmélyebb tisztelettel:

IVÁN

Köszönjük leveledet, Iván! A levélhossz relatív fogalom, Mirabella és Tamás rövid glosszáihoz képest például egy igazán masszív esszével ajándékoztál meg minket, de természetesen találkoztam már a tiednél hosszabb üzenettel is, így nem jelentett különösebb problémát a bedolgozása (főleg mert a szokásosnál kevesebb helyesírási hibát kellett javítanom benne). Gondolatmenetedhez egyébként csak annyit fűznék hozzá, hogy a világ bizony állandóan változik (csak a Boltzmann-állandó, fizikatanár édesapámat idézve), mi viszont reményeink szerint képesek vagyunk-leszünk minden hónapban egy olyan minőségű és tartalmú lappal meglepni titeket, olvasóinkat, amely az elvárásotoknak is megfelel, és a Guru nevéhez is hű marad. Köszönjük, hogy elkísérsz minket ezen az úton, és hogy továbbra is olvasol minket! ***(Kedves Iván, köszönjük a leveled, igyekszünk a jövőben is igényes munkát nyújtani az olvasók bizalmáért. – Chocho)***

A HÓNAP LEVELE

HALLGASSÁTOK KÖNYÖRGÉSÜNK!

Üdvözlök mindenkit a PC Guru egyházában! Kérjük szent vezetőnket, Chochót, hogy hallgassa meg könyörgésünket, és reméljük, hogy kérésünk meghallgatásra talál! Ámen! **[Ööö, ámen? – JB]**
Tehát Mester, halld szavunk! Tudjuk jól, hogy online csak a DOTA, a LoL, a World of Warcraft és társai léteznek. **[Nem igazán, hát hol marad a CS:GO és a Rainbow Six: Siege, testvér? – JB]** ***(Vagy ott a LawBreakers, meg a Radical Heights... olyan jó játékok. Igazából az előbbit rendbe hozhatták volna, de neeeem, inkább hagyták a fenébe, aztán két kemény hétre belevágtak utóbbiba. Jó döntés volt, köszönjük, és még Cliffy fiút is elvesztettük vele. Tényleg megérte. És tényleg szomorú vagyok miatta. – Böjti)***
De néha ránk is gondolhatnál, szegény offline, egyszemélyes háborút vívó híveidre! Szent újságodhoz igazán csatolhatnál ilyesmiket! Mert mi, szegény földi halandók, kik az esztelen lövöldözésben hisznek, **[netán egy keresztes lovaghoz van szerencsénk? – JB]** kik nem konyítanak a stratégiákhoz, **[igen, minden bizonnyal keresztes lovaghoz – JB]** nekünk igazán adhatnál egy régi DOOM-ot, vagy egy STALKER: Shadow of Chernobylt, hogy ne a perselypénzből kelljen megvenni azokat! De bármilyen agyatlan lövölde jó lenne. **[A STALKER-t agyatlan lövöldének titulálni szentségtörés, vigyázz hát szavaidra, testvér! - JB]**
Kérünk hát, hogy halld meg híveid könyörgését! Ámen! S kérünk, hogy a szent Tikát áldd meg, mert ő mindig angyali türelemmel viseltetik a hozzá forduló bajbajutottakkal. Gyónásaikat mindig türelemmel hallgatja végig, és legjobb tudása szerint válaszol, segít. Áldassék az ő tudása! Kérlek, adj neki földi javaidból többet, mert megérdemli! **[Áldassék Tika neve! – JB]** ***(Áldassék, Testvéreim, Ámen!! – Böjti)***
Továbbá áldd meg egyházad minden tagját: szent Böjtit, szent Dreamert, szent Petidizájnert, szent JohnBartot **[de főleg szent JohnBartot! – JB]**, szent Bateet, szent Gebbbét, szent Siklarát, szent wilsont és végül szent bodakot, mert apostolaid ők, kik megérdemlik jótéteményedet! ***(Gyermekem, most már ne felejtsd ki SteelSaintet sem, mert ő már a hivatalos nevében is szent, ráadásul gond nélkül megír bármit, bármekkora terjedelemben, bármikor – ami hatalmas segítség számunkra. – Böjti)***
Kérünk, hogy minden havi Gurunkat add meg minékünk! Üdvözöl a te híved,

TÓTH JÓZSEF

József testvér! Litániád kétségtelenül fényt gyújtott a szívemben éppúgy, mint a Guru 2018/06-os zsinatában, lelkem mélyén így csak remélni merem, hogy a Guru legfensőbb akarata, a Főszerkesztők Trónusáról a billentyűzetet szorgalmasan verdeső oltárszolgáira letekintő Chochót is megérintik majd soraid. Jómagam kegyelmet és békességet kívánok neked konventi köszöntőd után, így a Hónap Levele ereklyénket ezúttal neked adományozom, még ha zsolozsmádnak van is pár olyan, számomra apokrif pontja, amelyet én, főszerkesztőnk méltatlan bár, de elhívott szolgálja is meg tudok válaszolni.

Offline apostolként jómagam is inkább a szólójátékok követője vagyok, épp ezért olvasom értetlenül soraidat, az elmúlt hónapokban-években ugyanis a Guru tekercsei nem szenvedtek hiányt FPS-ekben és akciójátékokban. Csak az Úr 2018. esztendejében két hónapja ott volt pl. a Superhot, míg az esztendő elején a SEUM; tavaly és az azelőtti években pedig (kis szerencsével) többször is belefuthattál a klasszikus dobozos Doom-epizódokba, ahogy 2013-ban a STALKER: Clear Sky-ba is.

Ez pedig csak egy gyors merítés a szenteltvízbe: rendszeresen mellékelünk offline FPS-eket és akciójátékokat magazinunk mellé (olyan örömhírekkel, mint pl. a Painkiller, a Serious Sam, vagy épp a Batman: Arkham City), így meggyőződésem, hogy a hozzád és hozzám hasonló szóló gamerhívek is teljes szívükből zenghetik a hozsánnát, mert nem szenvednek hiányt a single player ostyából.

A PC Guru Legfensőbb Akarata szent küldetésének tartja a játékműfajok evangelizációját, a missziót, hogy a magazint lapozó olvasókat minél több műfajjal, és minél több kitűnő játékkal ismertesse meg, a tesztzsoltárainkban éppúgy, mint a mellékletként adott teljes játékereklyékkel. E változatosságot pedig a jövőben is igyekszünk megtartani, olvasóink és önmagunk lelki egészségére! Bízunk benne, hogy eme hosszú úton velünk maradsz majd, testvér! ***(Izé, nem biztos, hogy értem, mit kér József ebben a levélben, de amennyiben a teljes játékok a téma, akkor el kell mondanom, hogy ez egy roppant összetett és hektikus területe az iparnak, ami ráadásul világszerte kihalóban van, a Guru az egyik utolsó olyan újság, ami még él vele – ennek megfelelően pedig a lehetőségek sem korlátlanok. – Chocho) (Szóval még mindig nem lesz GTA VI a melléklet... sad panda vagyok... – Böjti)***

Most már viszont ideje becsukni a zsoltárt, mert ebben a hónapban ennyi fért a Levrovba! A vizsgák-témazárók-szóbelik előtt álló olvasóinknak sok sikert, mindenki másnak pedig jó munkát vagy jó pihenést kívánunk! A jövő hónapban ismét találkozunk, addig is a Guru legyen veletek! :)

METRO: EXODUS

Kipróbáltuk a legújabb Metro-játékot, ami rendkívül jónak tűnik, és meglepő módon nem a The Last Light akciódúsabb hozzáállását viszi tovább, inkább egy nyitott világú túlélőjáték a S.T.A.L.K.E.R. nyomában.

WARHAMMER 40,000: INQUISITOR - MARTYR

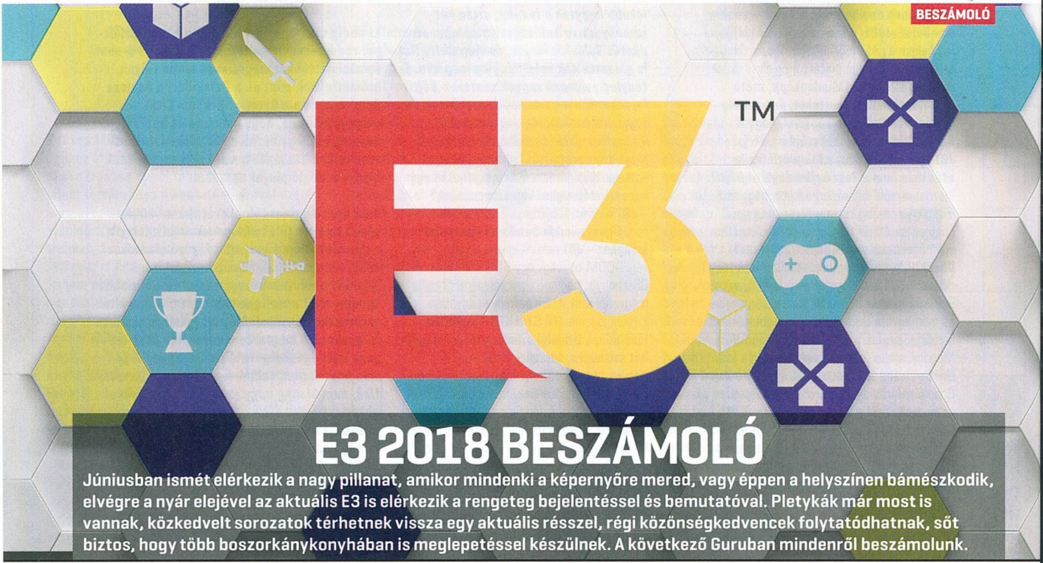
Régóta figyelemmel kísérjük a hazai fejlesztésű játékot, ami végre eléri végleges változatát, így lecsaphatnak rá a sajátos univerzum és a stúdió rajongói. A kérdés az, hogy hosszú távon mennyi tartalom lesz benne.

AGONY

Többszöri halasztás, csúsztatás és cenzúra után végre megjelent a kimondottan beteges, extrém horrorjáték, a pokoli kalandot és túlélőtúrát jelentő Agony, amit még alaposan meg is kellett vágni.

LEGO THE INCREDIBLES

Július közepétől mozikba kerül az A hihetetlen család 2, a Pixar népszerű animációs filmjének folytatása, ami persze a LEGO-játékok szerelmeseinek és a gyerekek számára is jó hír, elvégre érkezik a játék is.



E3 2018 BESZÁMOLÓ

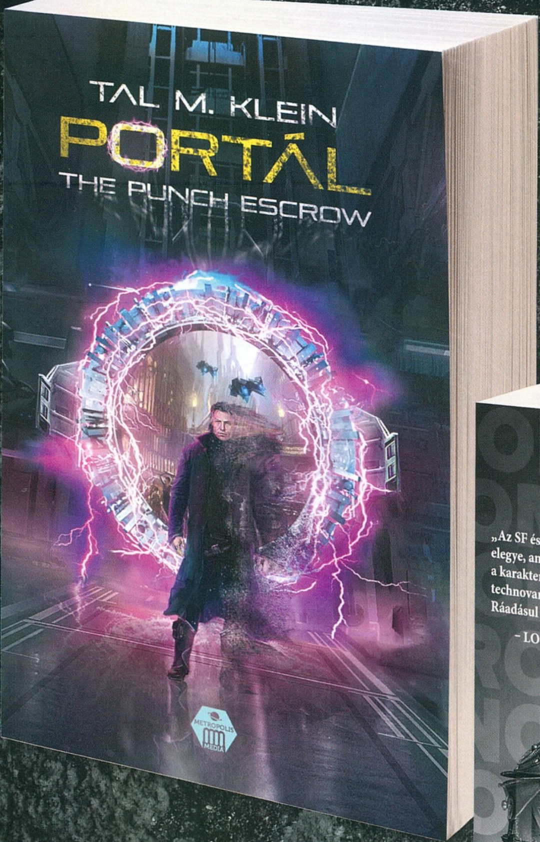
Júniusban ismét elérkezik a nagy pillanat, amikor mindenki a képernyőre mered, vagy éppen a helyszínen bámészkodik, elvégre a nyár elejével az aktuális E3 is elérkezik a rengeteg bejelentéssel és bemutatóval. Pletykák már most is vannak, közkedvelt sorozatok térhetnek vissza egy aktuális résszel, régi közönségkedvencek folytatódhatnak, sőt biztos, hogy több boszorkánykonyhában is meglepetéssel készülnek. A következő Guruban mindenről beszámolunk.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

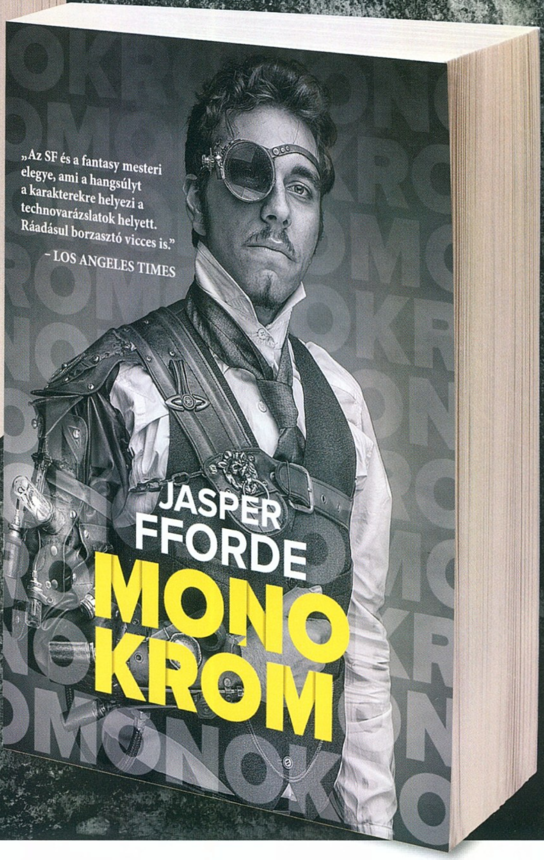
JÚLIUS 12-ÉN

JELENIK MEG

MÁR KAPHATÓ!



A METROPOLIS KÉT ÚJ KÖNYVE IZGALMASAK ÉS KICSIT KI IS LÓGNAK A SORBÓL.



HA KÜLÖNLEGES ÉLMÉNYRE VÁGYSZ, A KÖNYVEK MÁR KAPHATÓK A WEB SHOPON ÉS A FÉNY UTCAI IRODÁBAN.

RENDELD MEG ITT: **WWW.GALAKTIKABOLT.HU**

THE CREW 2
MEGJELENÉS:
JÚNIUS 29.
12
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
PC DVD ROM
© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Crew logo, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PS", PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
UBISOFT